Tot. 182·183

特别企划影像版 十大游戏COS电影秀 · 特稿 夏日不恐怖物语

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



攻略透解

机战 原创世纪合集

梦幻骑士VI

漆黑

巴洛克

>小说回廊<

狩猎守则

信赖铃音 肖邦之梦

崭新E3

全新震撼!

110分钟DVD精彩满载

微软任天堂索尼发布会亲历

微软三巨头独家专访

110款新作全方位报道

赠品①

两款精美游戏海报



2007.8B9A 定价:RMB19.6

ISSN 1008-0600

16>

9 771008 060006

真·风神制作

赠品②

Gamehalo DVD





恭贺“北通Wii周边上市”的指定经销商名单：（排名不分先后）

敬请留意“北通感恩月，好礼三重送”活动！

上海	上海上海瀚翔电子	021-63740103	上海城隍庙福民商厦二楼12A678-269号
	上海志文百货商店	021-63453301	上海市黄埔区黄家阙路105号
	上海永华百货	021-53064770	上海长乐路280号
	上海宇宙电玩	021-59919539	嘉定区城中路149号
	上海新亚电玩	021-52580541	上海市广元西路45号交大慧谷电脑城225号
	上海玩魔店	021-65533706	上海市虹口区赤峰路301号
	电玩巴士	021-64645079	徐家汇美罗城三楼国际音响广场中庭
		021-64150701	南京西路1856号上海炫动乐百动漫城105
		021-58355929	浦东区张杨路721号太平洋电脑城III期3层3002号
江苏	江苏无锡昌盛电玩	0510-82826555	无锡市朝阳广场（南禅寺）地下书城23号
	徐州新世纪电玩	0516-83711878	徐州解放北路2号
广西	南宁鸿立电玩	0771-2849697	广西南宁市民乐路10-1-6号
	柳州忠文电玩	0772-2818793	广西柳州市文惠路61号
浙江	浙江杭州今明电玩	0571-88383002	杭州拱墅区找板巷55号
	台州中波电玩	0576-2438932	台州路桥商海南街40-9号
	温州银通电玩	0577-88295222	温州市解放街369号
山东	山东济南泺愿电玩	0531-85907990	济南市舜井商业大厦26号
	青岛今朝电玩	0532-82731907	青岛市辽宁路300号\信息城步行二街246-36
	烟台图腾游戏	0535-6600860	烟中店德润街4-1号
	泰安华昌电玩	0538-6313625	泰安市泰山大街112号家电市场东二楼204房
	潍坊旗航电玩	0536-8716696	潍坊市潍城区东大街96号(平寿湖西侧)
	济南赛特电玩	0531-86031423	济南市舜井街1-3号
	山东次世代电玩	0531-88559816	济南市解放路41号
广东	水无月游戏电玩	020-83842896	广州市海印广场三楼C106-107档
	东莞超时代(永恒号)	0769-22119478	新河北路48号(东莞市运河东一路21号)
	深圳梦天堂电玩店	0755-61307377	深圳市华强北路赛博数码广场4B23号
福建	聚友电玩	0591-87675646	福州市鼓楼区织缎巷60号

GAMESPOT LABS GAMESPOT游戏评分推荐产品

北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 服务热线：020-22031922

广州市品众电子科技有限公司

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。

levelup.cn“电玩书刊区”：http://www.levelup.cn/book/　　动漫游工作室网址：http://shop33788833.taobao.com

游小说　第5辑



[7月26日 全国上市]

广受期待的新官方小说连载开始，《宿命传说 苍黑的思念》——讲述里昂·马格那斯孤独的战斗史诗。《生化危机 自由之路》加《奥丁领域》加《逆转裁判4》三大重磅连载继续奉献，此外，还有X360近期最重磅RPG——《信赖铃音　肖邦之梦》的完美剧情小说，以及《ICO》和《汪达与巨像》的经典小说。而光盘的电子书苑中还会附赠《心跳回忆　虹色的青春》的七万字小说供您欣赏。



游戏·人　第24辑



[7月31日 全国上市]

游戏文化暑期强档出击！业界名人博客大揭秘、是谁毁了游戏业、美国人眼中的日本游戏文化、当HEROES遇上JOJO、小奥斯卡小说新作、玛娜的治愈系游戏大推介……十余篇专题、企划、小说倾情奉上。音乐CD主题“平行世界的应援团”，完全不同的应援歌曲大合集。精彩内容满载，切勿错过！



罪恶装备 幻彩绘本



[现已上市 各地报刊亭销售中]

160页大16开精装画集
加《罪恶装备》珍藏版OST

史上最华丽2D对战游戏——“《罪恶装备》系列”珍藏版画集，书中不但收录了“《罪恶装备》系列”诞生七年来的数百张美图。更有未公开设定图线稿赏析和画师石渡太辅的绘画讲座，而且还会附送《罪恶装备ISUKA》的珍藏版OST供您欣赏。



模魂志　第11辑



[现已上市 各地报刊亭销售中]

乘着《超级机器人大战OGS》发售之势，本辑为您带来对“《机战》系列”的精彩企划，造型村最强的《机战》模型将热血登场！而作为最近玩家当中讨论得沸沸扬扬的HCMPro系列高达成品，在本辑中也将会进行详细介绍。一号兵工厂当中更是对四号坦克F2这款新上市的模型进行了制作示范。此外书中还有Revoltech系列的连载以及变形金刚、圣衣神话的评测等精彩内容。



《掌机王SP》　第68辑



[现已上市 各地报刊亭销售中]

本辑《掌机王SP》为大家带来最详尽的E3　2007掌机游戏报道，众多PSP和NDS新作情报完全收录。改良版PSP在本届E3上震撼公布，它与老版PSP有什么不同？一定不要错过我们对它的详细介绍。本辑还有NDS最新大作《洛克人ZX降临》以及另类小游戏《盛开吧！豆丁机器人》的完全攻略。口袋光环迷你DVD中将会收录“小米带你逛市场”和掌机上的“《塞尔达》系列”回顾。



最动漫　第4期



[现已上市 各地报刊亭销售中]

4小时的超值DVD伴你渡过炎炎盛夏

本期DVD收录“水树奈奈2007 LIVE MUSEUM演唱会”，《高达SEED Supernova》恶搞小剧场，荣获日本动画界权威大赏的剧场版《恶童》。杂志收录新海诚访谈，《凉宫春日的忧郁》第二季报道等最新动漫资讯。还有UCG小编玛娜姐姐主持的幸运抽奖，本期礼品是超萌的“感温变色版凉宫春日”。**豪华版附送“天元突破消暑大毛巾”和典藏CD集，不容错过。**



游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第182-183期 TV GAME半月刊
2007年8月B · 9月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

8B·9A COVER STAFF

封面用图：灵魂能力IV
设计总监／封面设计：Jason
NAMCO BANDAI Games Inc.©NBGI



CONTENTS Part 1



合刊钜献 聚焦新E3

斩新E3，全新感动！

P.006



特稿 夏日不恐怖物语

剖析恐怖游戏惯用的桥段

P.116

游戏情报站

PLAYSTATION首映会2007 ---- 90
第5届ChinaJoy展召开 ---- 92

前线狙击

美妙世界 ---- 96
格斗之王 最强冲击 规则A ---- 98
战国无双2 猛将传 ---- 99

研究中心

玛娜传奇 学校里的炼金术士们 ---- 168
塞尔达传说 幻影沙漏 ---- 173
信赖铃音 肖邦之梦 ---- 174

小说回廊

怪物猎人官方小说 狩猎守则 下 ---- 198
信赖铃音 肖邦之梦 上 ---- 210

攻略透解



P.128 超级机器人大战 原创世纪合集



巴洛克 P.144



梦幻骑士VI 危机世界 P.150



漆黑 P.160

游戏立方

多边共享区 ---- 106
问题小卖部 ---- 110
邪魔院 ---- 112
游戏军火库 ---- 113
大家的秘密花园 ---- 114

特快专递

霸王 ---- 126

次世代过山车

先祖之魂 失落的传承 ---- 184

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏（含动作射击游戏）	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

新机地

GAMESON TRADING CO.
新机地机迷会
www.e-gtco.com

引领游戏玩乐新年代

PLAYSTATION 3　XBOX 360　PSP PlayStation Portable　Wii　NINTENDO DS



上海-北京-深圳

顶级豪华

新世代HDTV游戏体验店

上海星游城体验中心
上海美罗城体验中心
北京E世界体验中心
深圳东门体验中心

体验游戏　精彩无限










次世代HDTV高清游戏专门店

- 全国首创惟一一家次世代HD TV GAME特色游戏专门店。
- 陈列全系列次世代游戏主机，包括PS3、Xbox360、Wii、PSP、PS2、NDSL以及游戏配件等，海量选购。
- 顶级豪华的设备，52寸夏普G7（1080p）高清显像。BOSE5.1声道音响，效果绝对震撼，提供次世代主机试玩体验。
- 在最佳的商场开设最具特色的连锁店；提供最全面的游戏影音产品，加上最专业的服务去圆你最理想的游戏梦。

超越玩乐无限可能的PS3世界；标榜体感游戏，亲子同乐的革命性主机Wii；让你充分体验网络的精彩的Xbox360主机；新机地首创中国第一家次世代HD TV GAME游戏专门店。您心仪的次世代主机有多强悍？快到新机地北京、上海、深圳次世代HD TV GAME体验中心试玩就知道了。

热烈祝贺北京e世界体验中心 上海体验中心火爆开业！

北京e世界旗舰店
地址：北京市海淀区中关村大街11号中关村e世界数码广场西座地下一层A032－A033
电话：010－62682804

北京海龙店
地址：北京市海淀区中关村海龙大厦六层Y605C
电话：010–51195187

上海星游城店
地址：上海市徐汇区天钥桥路580号星游城地下2层18号
电话：021–61619726

上海美罗城店
地址：上海市徐汇区肇嘉浜路1111号美罗城第三层国际音响广场中庭
电话：021–64268266

上海动漫城店
地址：上海市静安区南京西路1856号动漫城2层
电话：021–51501390

深圳东门体验店
地址：深圳市罗湖区新园路西华宫1楼G10号
电话：0755–25192481；0755–82251624

深圳旗舰店
地址：深圳市罗湖区解放路西华宫3楼207A1
电话：0755–82286364；0755–25198828

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 黄毅华 罗质彬 马健 赵庆 张崴翔 王锐愚 王双鄂

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2007年8月16日
定价：人民币19.60元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

开花高手 豆丁机器人	103 122
脸红心跳魔女神判!	104
洛克人ZX 降临	103
美妙世界	96
名侦探柯南 侦探力训练机	125
塞尔达传说 幻影沙漏	173
陨石大战 迪士尼魔法	125
真·三国无双DS 斗士之战	125

PS2

SIMOUN 异蔷薇战争	122
奥丁领域	105
巴洛克	103 144
超级机器人大战 原创世纪合集	102 128
格斗之王 最强冲击 规则A	98
经典传说 Vol.2	104
玛娜传奇 学校里的炼金术士们	168
梦幻骑士VI 危机世界	150
战国无双2 猛将传	99

PS3

铁拳5 暗之复苏	123
我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原	102
先祖之魂 失落的传承	184

PSP

怪物猎人 携带版2nd	125
铁拳 暗之复苏	123
中华雀士 天和娘娘 Remix	123

Wii

大金刚 喷射木桶赛	103
勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	102 124

X360

霸王	103 126
变形金刚	104 124 125
漆黑	102 160
胜利时刻	104
小鼠大厨	104
信赖铃音 肖邦之梦	174 210

Xbox

铁甲飞龙Orta	光盘

E3部分的游戏名单参见第7页

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	001	自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	188
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	100	互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	191
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	102	读编往来	读者与编辑的轻松交流	192
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	122	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	196
软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	178	游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	216
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	180	编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	217
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	186	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	218

Gamehalo DVD 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehalo 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

ThinkPad推荐使用Windows Vista® Home Premium。

ThinkPad R61

外表强大，更要骨子里的坚强

看似强大的挑战将在你面前变得渺小，这种信心源于外刚内强的ThinkPad R61宽屏笔记本。在坚如磐石的机身下更有层层设防的数据保护技术，让核心数据远离意外。全新三级散热系统，令运转时刻保持冷静。ThinkPad R61将外在坚固与内在强大紧密结合，决定成败的将是你的非凡智慧。**ThinkPad 让思想更有力**



坚如磐石的机身保护

高强度外壳/不锈钢铰链/立体边框设计

层层设防的数据保护

硬盘减震器/减震双导轨

硬盘防护罩/APS硬盘保护技术

全新的三级散热系统

真空双散热管/键盘对流/全新涡轮式温控风扇

ThinkPad R61 7755A17

英特尔® 迅驰® 双核处理器技术
- 英特尔® 酷睿™2 双核处理器 T7300(2.0GHz 4MB 二级缓存 800MHz)
- 英特尔® 965PM芯片组
- 英特尔® 4965ABG

预装正版Windows Vista® Home Basic

1GB PC2-5300 DDR2 667MHz内存

NVIDIA NB8M 128MB 独立显卡 14.1" WXGA+显示屏

120GB SATA硬盘 Rambo 1394接口 4合1读卡器 3个USB2.0接口

集成蓝牙 集成摄像头 安全芯片 千兆以太网 标准4芯锂电池

一年免费部件及人工有限上门保修服务(系统电池一年)

零售参考价: ¥14,999

即刻拨打800-830-6477转6556或0755-86365477转6556或登录www.thinkpad.com/cn了解更多详情

ThinkPad®
a product of Lenovo

© 联想公司版权所有 2007 本公司保留所有权利。Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, 和 Xeon Inside 均是英特尔公司在美国或其他国家的商标。Microsoft和Windows为微软公司的注册商标。本广告提及的ThinkVantage技术仅限于特定机型内置安装，联想公司对此保留解释权。


P14
微软三巨头
独家专访
P10
微软
发表会亲历
崭新
全新震撼
E3
P44
索尼
发表会亲历
P30
任天堂发表会亲历

聚焦新E3 导视

图说现场	8
微软力量	
亲历微软E3 07展前发表会	10
E3 07微软阵营综述	12
微软游戏部门三巨头独家专访	14
微软阵营最新检阅	20
微软阵营动作拼盘	28
天堂军团	
亲历任天堂E3 07展前发表会	30
E3 07任天堂阵营综述	32
任天堂阵营最新检阅	34
任天堂阵营动作拼盘	42
索尼势力	
亲历索尼E3 07展前发表会	44
E3 07索尼阵营综述	46
索尼阵营最新检阅	50
索尼阵营动作拼盘	62
展会余波	
游戏情报站 新E3特别版	76
重磅评论	
战歌嘹亮 谁为谁送葬?	78
颁奖典礼	
UCG E3 2007大盘点	82















聚焦新E3 游戏索引

NDS

NBA Live 08	75	
魂斗罗4	43	
马里奥与索尼克 北京奥运会	43	

PS3

GT赛车5 序章版	50	光盘
NBA Live 08	75	
薄雾	65	光盘
刺客信条		光盘
夺命双雄		光盘
哈利·波特与凤凰社		光盘
横行霸道4	66	
火爆狂飙 天堂	74	光盘
吉他英雄III		光盘
灵魂能力IV	68	光盘
龙穴	60	光盘
麦登橄榄球08		光盘
潜龙谍影4 爱国者之枪	54	光盘
枪神	72	
荣誉勋章 空降兵		光盘
瑞奇与叮当：毁灭工具	63	
杀戮地带2	52	光盘
审判之眼 机神的叛乱	62	
生化危机5	73	光盘
使命召唤4 现代战争	70	光盘
天剑	58	光盘
未知海域：德雷克的宝藏	61	光盘
小小大星球	64	光盘
辛普森家庭 游戏版		光盘
虚幻竞技场3	56	光盘
摇滚乐队		光盘
战鹰	62	光盘

PSP

NBA Live 08	75	
恶魔城X 编年史	63	
海豹突击队：战术打击	65	
合金回声		光盘
寂静岭 起源	65	
强力追击 终极正义		光盘
战神：奥林匹斯之链	64	

Wii

NBA Live 08	75	
Wii Fit		光盘
超级马里奥银河	39	光盘
雷曼 疯兔危机2	42	
灵魂能力 传奇	41	光盘
马里奥赛车Wii	42	
马里奥与索尼克 北京奥运会	43	
梦精灵 星降夜物语	38	光盘
任天堂全明星大乱斗X	36	
生化危机 安布雷拉历代记	40	
银河战士Prime3 堕落	34	光盘
幽灵战队	43	

X360

Geono		光盘
Konami田径场		光盘
NBA Live 08	75	光盘
NHL 08		光盘
Poker Smash		光盘
Space Giraffe		光盘
暗潮	29	
半条命：橙盒版		光盘
宝贝万岁 动物聚会	28	光盘
超级街霸II Turbo高清混合版		光盘
刺客信条		光盘
俄罗斯方块		光盘
分裂细胞 定罪		光盘
感官足球世界		光盘
高达无双		光盘
哥谭赛车计划4	27	光盘
古惑狼 泰坦		光盘
光环3	24	光盘
光环战争	29	
哈利·波特与凤凰社		光盘
海底冒险		光盘
横行霸道4	66	光盘
皇牌空战6 解放的战火	22	光盘
火爆狂飙 天堂	74	
火影忍者：忍者的成长		光盘
吉他英雄III		光盘
救世魔神	28	
灵魂能力IV	68	
马拉松		光盘
麦登NFL08		光盘
美丽的块魂		光盘
蜜蜂总动员		光盘
纳斯卡赛车08		光盘
棋盘游戏		光盘
枪神	72	光盘
平衡球		光盘
荣誉勋章 空降兵		光盘
神鬼寓言2	26	
生化奇兵	29	光盘
生化危机5	73	光盘
失落的奥德赛	20	光盘
使命召唤4 现代战争	70	光盘
数独		光盘
索尼克		光盘
泰格·伍兹高尔夫巡回赛08		光盘
托尼滑板 训练场		光盘
吞食鱼2		光盘
辛普森家族 游戏版		光盘
信赖铃音 肖邦之梦		光盘
旋转泡泡球2		光盘
益智之谜 战神的挑战		光盘
音乐爆破终极版		光盘
银河飞将 竞技场		光盘
摇滚乐队		光盘
炸弹人在线		光盘
战斧		光盘
战争世界		光盘
蜘蛛侠 敌友难辨		光盘
质量效应	25	光盘
致命惯性		光盘
字谜		光盘



■任天堂的《Wii Fit》是现场试玩人数最多的游戏，几乎所有的老美对这款游戏都是赞不绝口。


■没有了show girl的E3显然缺乏足够的艳丽，仅有的美女，也都是这样包裹得严严实实。


■没有了E3的洛杉矶会展中心在喧闹的洛杉矶Downtown显得非常冷清，丝毫看不出这里曾举办过世界上规模最大的游戏娱乐展会。



■《枪神》的试玩台吸引了大量的观众，发哥的魅力势不可挡。



■猜猜这几位挥舞着Wii手柄在试玩啥？《疯兔危机2》！



■Wii的新周边Zapper也吸引了试玩的人群，Capcom的《生化危机 安布雷拉历代记》和Sega的《幽灵小队》都将支持这个周边。



■SE试玩台实在是太闲了，以至于他们的工作人员都有空去玩其他厂商的游戏。


■旅游胜地圣塔莫尼卡拥有"世界上最美丽的海滩"——长滩，在夕阳的笼罩下，太平洋也好像要休息了一般，显得非常平静。



■索尼在自家的发布会后为记者准备了盛大的试玩酒会，不仅提供美酒与食物，更重要的是大量PS3和PSP新作的试玩吸引着记者的脚步，令他们真正地“大快朵颐”了一番。



■这两位仁兄正在聚精会神地对战X360版《VR战士5》，注意他们手中的正是X360专用的街机摇杆。



■《吉他英雄III》让这两位美女爱不释手，她俩至少在这里玩了半个小时以上。



■这就是今年E3展会现场的外景，极为简陋的飞机棚加上毫不明显的标识，我看到的第一反应就想到了家乡的菜市场……



■《化解危机4》的试玩台，你有没有注意到电视上方悬挂的两个类似Wii感应条的装置呢？



■所有参加展会的人员都必须在这里领取自己的通行证。



■E3现场的内部照片，满场都是这样的试玩台，若不是各大厂商的LOGO不一样，你根本不知道哪家的试玩台是哪家的。



■Konami的发布会短小精悍，“长达”15分钟的历程中，只公布一堆DDR和音乐游戏，《寂静岭5》的一个LOGO，和《MGS4》的新预告片。



■SE公司的试玩台是场内最为冷清的试玩台，没有了《FF X III》的辅佐，SE在今年E3上如同消失了一般。



■若不是这位老兄占据了沙发，多边形也想躺下来休息片刻……



文字&摄影 多边形

Microsoft E3

微软：今天看到的，今年都可以玩到

——亲历微软E307展前发表会







微软的发布会先不论会议内容如何，首先从举办地来说就时常给人惊喜，2005年在南加州大学的礼堂，2006年在好莱坞星光大道的中国大剧院，而2007年又将发布会的地址放在了圣塔莫尼卡高中的露天剧场里。今年微软在三家硬件厂商里率先召开展前发布会，7月10日晚上，圣塔莫尼卡市的第四大道在发布会召开前夕几乎水泄不通，周边街道所有的停车场几乎都被占满了，等我们赶到的时候，足足走了两个街口才来到发布会的入口处。

从入口处开始，微软就用鲜亮的绿色装点着整个发布会现场，走进会场之后才发现这里原来是个露天剧场，在凉爽的圣塔莫尼卡海风的陪伴下召开自己的新闻发布会，微软这点子真是妙极了。由于是露天剧场，所以座位都是用水泥砌成的台阶，微软很贴心地在台阶上放上了海绵垫板，以免与会的记者坐凉了屁股（笑），除此之外还在每个座位上放上了一瓶纯水，细微之处让人觉得很体贴。

微软的发布会召开之前，剧场的大屏幕上不断闪动着各种Gamertag的ID，原以为这是从LIVE随机抽选的的一些，所以还用心地看了几分钟，期望自己的ID能被抽选上去，结果发现只是固定的一批在不断循环，遂作罢。

晚上8点30分，微软E307展前发布会正式开始，全场绿色的灯光全部熄灭，只剩下大屏幕上隐隐有些亮光的星云，随着《光环》主题曲的响起，全场观众的热血一下子就被激沸了，伴随着欢呼和掌声，微软发布会在开始的第一分钟就把全场观众的情绪给调动了起来。屏幕上不断浮现之前《光环3》多人测试版的对战画面，包括我在内的在场许多记者都参加过那次测试，看着熟悉的画面，心中一股莫名的激动油然而生。演奏这首混音版《光环》主题曲的是位于舞台右侧的一支五人乐队，其中领头的是一名拉着小提琴的金发美女。

伴随着恢弘的主题曲，主持人宣布彼得·摩尔登台。彼得登场后先感谢了这支演奏主题曲的乐队，原来他们是来自伊利诺伊州的一群“光环饭”组成的。彼得说：“每当FANS听到《光环》的背景音乐响起，他们的心中就犹如掀起了澎湃的浪潮！”

送走了“光环饭”乐队，彼得接下来的一段话令全场再次响起掌声：“欢迎来到新E3，今年E3与往年会有所不同，首先我们是第一次在室外举行发布会，其次，这将是第一次，你们今晚在发布会看到的所有游戏，都会在今年玩到！”

就在彼得说这句话的当间，舞台上悄悄走来了另外几名看起来像乐手的人，而当大屏幕上《摇滚乐队》的LOGO出现时，与会记者爆发出了尖叫声，这款几乎由《吉他英雄》原班人马制作的吉他音乐游戏尚未出世就引得了极高的人气，而且这一次公开展示由彼得·摩尔亲自上马，他和乐队的乐手一起，拿着吉他操纵器有板有眼地演奏了起来。彼得的演奏技巧颇为娴熟，不过彼得在演奏过程中因为误按暂停而闹了两次笑话，大家也都报以善意的掌声和笑声。

《摇滚乐队》退场之后，彼得又开始向大家介绍《宝贝万岁》的续作《宝贝万岁：动物聚会》，听名字就能猜到这游戏和《马里奥聚会》会是差不多的类型，据说这次将会收录超过50种以上的小游戏，想必会受到欧美市场儿童玩家的欢迎。紧接着登台的《质量效应》又一次引起了观众的热烈掌声，游戏的演示影像表明这款游戏已经有了相当高的完成度，精美的画面与丰富的剧情对话令在场观众兴奋不已，这种充满科幻色彩的美式RPG游戏可以想像会取得相当程度的成功。

接下来的时间属于一堆一堆的数据，当然所有的数据都是有利于X360的，至少目前在次世代机种中，X360依然是无可置疑的领导者。彼得提供的一段关于X360第三方开发商开发的游戏销量数据很有点恶搞的味道，他表示自去年11月以来，X360的第三方游戏已经多达18次名列销量榜的首位，而其他两位竞争对手在这项数据上的表现是零，与会的观众都被逗乐了。彼得列举了五款Xbox平台上销量最高的作品，他开玩笑说“这五款游戏中的两个系列都在我的手臂上有刺

青”，这五款游戏分别是《GTA：圣安德里亚斯》、《GTA：罪恶之城》、《GTA3》、《光环2》和《光环》，而在2004年是Xbox游戏销量最高的一年，在那一年里Xbox游戏销售了超过7500万份，其中销量最高的三款作品则是《GTA：圣安德里亚斯》、《麦登NFL05》和《光环2》，彼得强调：“三年之后，也就是今年，X360也将迎来同样的一次销售高潮，这是因为上面这三款游戏的最新续作都将在今年发售，他们就是《GTA4》、《麦登NFL08》和《光环3》，在这个假期里，你只有在X360上才能玩到这些作品！”

略显乏味的数据展示终于结束，大量的游戏开始在大屏幕上登场亮相，眼花缭乱令人目不暇接，很多作品都引起了观众的掌声和欢呼，它们包括：《使命召唤4 现代战争》、《枪神》、《吉他英雄Ⅲ》、《美丽的块魂》、《失落的奥德赛》、《NBA Live 08》、《质量效应》、《荣誉勋章：空降兵》、《皇牌空战6 解放的战火》、《泰格伍兹PGA巡回赛08》、《刺客信条》、《蜘蛛侠：敌友难辨》、《辛普森家族》、《分裂细胞 定罪》、《生化奇兵》、《麦登NFL08》、《托尼滑板 练习场》、《古惑狼 泰坦》、《哈利波特与凤凰社》、《摇滚乐队》、《火影忍者：忍者的成长》等等。

影像汇演完毕后，微软全球市场副总裁杰夫·贝尔走上台来，他向大家介绍了X360将为家庭中的每一位成员开发游戏，即将推出的《Scene it?》就是这样一款游戏，本作改编自在欧美地区非常流行的桌面游戏，其内容类似大富翁系统的益智抢答游戏，这是这款传统游戏首次登陆电视游戏平台。与这款游戏同时发布的还有一个造型怪异的新型手柄，这是专门针对本作开发的手柄，并且将随游戏附送四款不同颜色的手柄，以供家庭成员共同娱乐。之后杰夫又重点介绍了面向日本市场开发的人气漫画游戏《火影忍者：忍者的成长》，杰夫认为这款游戏将大幅提升X360在日本市场的影响力，同时目前在北美已经开始播放这部动画片，本作也同样会吸引北美FANS的眼光。

之后杰夫邀请了著名北美大学橄榄球选手雷吉·布什上台来和他一起为大家演示即将发售的《美国大学橄榄球联赛08》，他表示EA Sports的08系列运动游戏都将比之前的系列要更加流畅，他用到了“Twice（两倍）”这个词来形容。雷吉·布什看来在美国还是具有一定知名度的选手，他的上场受到了热烈欢迎，不过他们俩在游戏中的较量却以雷吉的落败而告终，这两人在现场的一唱一和逗得观众哈哈大笑。

接下来杰夫又为大家展示了一大批Xbox LIVE ARCADE游戏，ARCADE游戏在微软的业务中的地位逐渐提升，其中演示的一款叫做《战争世界》的ARCADE游戏效果十分惊人，丝毫不逊于一般的X360游戏。同时杰夫宣布经典的《索尼克》和《战斧》已经可以从LIVE上下载到。紧接着话题转到了Xbox LIVE卖场上，杰夫宣布迪士尼影业包括其旗下的试金石、米拉麦克斯、好莱坞影业等电影制片公司将携带着诸多电影娱乐内容登陆Xbox LIVE卖场，不仅有经典电影的下载，也有很多最近刚刚发行DVD的新片，并且这些内容将全部是HD素质的。在现场显然有不少电影迷，这条消息引起了小范围的骚动。

在杰夫宣布完X360精英版将在8月24日登陆欧洲市场后，他把微软游戏工作室的副总裁Shane Kim请到了台上。Kim的开场白里，他说：“一切都是因游戏而起，为了向盖茨先生表示敬意，我只能倾尽全力。”他表示微软游戏工作室（MGS）的任务就是为玩家带来世界上最精彩的游戏，他例举了几款将在年内发行的由MGS领衔的游戏作品：《失落的奥德赛》、《质量效应》和《光环3》等，而后他又提到了前不久发售的《极限竞速2》，目的是为了引出MGS最新的一款竞速游戏《哥谭赛车计划4》，他邀请该作开发小组成员布莱恩·伍德豪斯和克雷格·霍华德上场为大家演示本作。演示以新增的摩托车开始，为大家介绍了新增的上海、澳门以及其他地区的赛道，而游戏的天气模拟效果也在演示中得以充分展现。

演示过后，Shane Kim又回到了台上，他为大家介绍了包括《神鬼寓言2》、《光环战争》等在内的几款作品，并重点演示了《失落的奥德赛》，这次的演示展示了更多游戏的内容，看来游戏的开发度已经相当高了。Shane Kim在谈话中还透露了著名导演彼得·杰克逊对《光环》电影版依然很有兴趣，他将继续和Bungie工作室紧密合作。Kim接下来开始为大家介绍Games for Windows的业务，并宣布《宝贝万岁》和《战争机器》都将登陆PC游戏平台，而后Epic Games的Cliffy B登场引起了现场观众又一次热烈的欢呼与掌声。Cliffy B亲自介绍了PC版《战争机器》的情况，据Cliffy介绍，PC版《战争机器》将支持多人联机，增加新的联机模式、地图和五个新的单机游戏章节。并亲自演示了PC版新增的一场BOSS战，不过Cliffy没有说这些内容是否会提供给X360玩家。

Cliffy在观众的欢呼声中退场，彼得·摩尔再次走到了前台，他宣布已经有多家厂商加盟了Windows LIVE，其中SEGA、Eidos和THQ将在年底之前推出超过12款游戏对应Windows LIVE平台，而Midway的《虚幻锦标赛3》也将支持Windows LIVE。接下来的时间则属于Games for Windows的大汇演，一大串精彩的PC游戏在大屏幕上争相亮相，让人不仅担心起自己的电脑是否能跑得动这些精彩的游戏。

之后的时间里，彼得开始为大家重点介绍第三方厂商的重头作品：《使命召唤4 现代战争》、《分裂细胞 定罪》、《横行霸道Ⅳ》等，其中彼得宣布到2008年春天，官方将会陆续发布两个《GTA4》的资料片，以章节形式发售，并强调所有下载更新内容为X360独占。最后阶段公布了一段令人震撼的影像，彼得说“这是这次发布会中你们惟一一个看到的却在今年内玩不到的游戏”，画面初始让我吓了一跳，我还以为是《MGS4》，不过当《生化危机5》的LOGO出现后显然是更令人兴奋，与会观众给予了热烈的掌声和尖叫。彼得最后还宣布这段影像的完整版将于7月26日在Xbox LIVE卖场中提供下载。

美女的登场总是能赢得最为热情的掌声，《刺客信条》的美女制作人婕德·雷蒙德再一次印证了这一点，她为大家带来的是《刺客信条》的实际游戏过程演示，这段演示主要展现了主人公在暗杀敌兵的时候可以采用的多种方法，以及主人公与四周环境和人物所产生的各种互动效果，不过游戏场景与本作第一次公布的时候却没有太大区别，让人怀疑这款游戏到底开发度是多少。演示过程中还出现了令人不易察觉的BUG现象，婕德自己都不好意思地笑了。

在发布会的最后，所有的时间几乎都留给了《光环3》，彼得·摩尔为大家带来了最新游戏画面的演示，其中包括大家期盼已久的故事模式画面，现场的气氛也因此达到了最高。从现场观感而言，《光环3》尤其是士官长的细节上比起最初公布的画面来略有一点缩水，但是在整体游戏氛围上绝对是系列史上最高，而且是那种令人一眼看上去就热血沸腾的感觉。同时彼得还展示了《光环3》限定版X360主机，他手持着限定版主机向观众进行现场说明，这款深绿色外观的主机十分具有“光环色彩”，规格上比原来的豪华版多了一个HDMI接口，不过硬盘依然是保持20GB的容量。随后在《光环》的伴奏下，彼得感谢了到场记者的来访，并宣布发布会到此结束。

从整个发布会来看，微软可以说是准备得十分充分，对于即将到来的年末商战可以说是做好了百分之百的储备，从8月份开始，每一个月都将有数款X360的典藏级大作登场。而就发布会的气氛而言，这也是三个发布会中气氛最好、掌声最多、好评最高的发布会，在会后与其他记者交流的时候，很多美国记者对于微软今年的表现充满了信心。











微软豪言：我们已结束战斗！

微软E3新闻发布会的最后，互动娱乐部副总裁彼得·摩尔说："在我们走前，让我们再确认一次：我们已结束战斗！"

"结束战斗"(Finish the Fight)是微软为《光环3》制定的口号，同时也是其次世代大战的野心宣言。不过现在就说"结束战斗"未免过于狂妄。彼得·摩尔说："我们将迎来有史以来游戏阵容最强大的年末商季"，并且将诸多大作的LOGO堆满了大屏幕，《光环3》、《GTA Ⅳ》、《刺客信条》、《麦登NFL08》……今年的年末商战确实是微软进入电子游戏产业以来最辉煌的一次，不过除了《光环3》之外，今年X360的独占游戏阵容比起PS3并没有太大优势，而在此次E3展上，微软几乎没有公开任何有利于X360的重大新决定。

E3之前PS3的降价声明让人们纷纷猜测微软将会在E3的新闻发布会中宣布X360降价，因为过去微软的降价决定一直是以索尼为参考。然而此次微软的发布会没有任何惊喜，甚至没有公开任何值得一提的新作，而盛传将重点演示的《光环3》单人模式也再次缺席，仅仅公布了一段影像敷衍了事，对于一款将在2个月后发售的游戏来说实在是太没诚意。可以说这次微软的展出就像是例行公事般的走个过场。

人们最期待的X360降价声明最终还是与此次E3无缘，或许微软认为今年PS3无论是软件阵容还是价格竞争力都不如X360，或许X360在质量问题上损失的十几亿美元让微软只能将降价决策延后，无论如何，微软错过了将其与PS3的差距进一步拉大的绝好机会，给索尼留下了喘息的机会。

X360质保期延至3年！

微软斥资十亿美金为"三红灯"买单



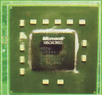
就在E3召开之前，微软发布了一项意义重大的声明。2007年7月5日，面对玩家对X360三红灯问题不绝于耳的控诉，微软宣布：X360的质保期将再度延长，在任何地区购买X360的玩家，自购买之日起的3年内，如果碰到质量问题，可以寄往微软免费维修，邮费将由微软支付。此次延长质保期的决定不仅面向今后的X360主机，也包括之前已经卖掉的X360。此外，微软将会把维修费偿还给之前自费维修X360的玩家。

微软表示，他们对三红灯问题进行了深入调查，发现"返修的X360主机数量已经达到了微软不能坐视不理的地步"。微软互动娱乐商业部副总裁彼得·摩尔就此接受了各大媒体的访问，在访问中说："我们对消费者的服务还不够好，对此我表示抱歉。我们正在吸取人们的建议，将会尽快纠正。"彼得·摩尔同时表示，维修后的X360采取了新的散热措施，将不会再出现三红灯问题。

这已经是微软第三次调整X360的质保政策。去年9月，微软承认X360故障率偏高，因此将90天的质保期限延长为一年；今年4月，微软又宣布将会承担寄送X360的邮费。而最近一段时间，国外各媒体及零售商纷纷报道X360的三红灯故障率高达30%以上，这无疑大大影响了X360在消费者心目中的形象，将会严重影响该主机的销售。因此这次微软决定将质保期一下子延长到三年，免去了玩家的后顾之忧。彼得·摩尔表示，此次延长质保期将会给微软造成10.5～11.5亿美元的巨额损失。

X360质保期延长的声明公布之后，微软召开了一场特别会议，微软首席财务官Chris Liddell表示，这次因为延长质保期造成的巨额损失将不会影响微软娱乐设备部在2008财年的收益预期，该部门在这一财年内仍然将扭亏为盈。微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫在会议中承认，微软在解决硬件问题和客户的抱怨方面"做得不够好"。巴赫表示X360的故障出在硬件设计方面，与任何生产商无关，目前微软正在从设计上解决这一问题。

关联新闻　65纳米新工艺制造　新型X360即将推出！



去年4月，新加坡硬件制造商"特许半导体公司"宣布他们将会以65纳米工艺制造X360的CPU，以取代目前90纳米的X360CPU。虽然微软对于65纳米的X360何时上市一直没有给出明确的说法，《圣何塞水银新闻》的作者Dean Takahashi(《X360揭秘》作者)透露，65纳米的X360即将推出，目前其代号为"猎鹰"(Falcon)，Takahashi预计这些采用新工艺技术的X360将于秋季发售。使用65纳米工艺生产，意味着功耗和芯片制造成本更低，发热量也会更小，而发热量的降低意味着让微软和玩家大为头疼的三红灯问题将会得到有效遏制。

X360硬件新举措

新版本新外设全面出击

■《光环3》特别版X360 将随游戏同时推出

今年9月，X360第一大作《光环3》即将降临，为这样一款巨作推出一部限定版X360可以说是理所当然的。微软在E3新闻发布会中宣布，将于《光环3》上市期间推出一款“X360《光环3》特别版主机”，该主机采用的主题色是“斯巴达绿”，并采用镀金镶边，带有一个同样为“斯巴达绿”的无线手柄。该主机带有HDMI接口，其硬盘容量为20GB，还包含一个耳机和一个充电套装。购买者还将通过Xbox LIVE获得独有的《光环3》主题和玩家图标。另外，在《光环3》发售的同时，微软也将会推出大量相关配件。包括《再生侠》漫画作者Todd McFarlane设计的原创X360无线手柄。

■X360精英版 登陆日本及欧洲

微软宣布X360精英版将于8月24日在欧洲发售，售价未公布；日版X360精英版将于10月11日发售，售价为47800日元，比豪华版X360贵出将近一万日元。精英版X360带有120GB硬盘、HDMI接口、无线手柄、D端子线、LAN连接线、耳麦、AC变压器（全部为黑色）。

■单手动作感应功能？ X360新型控制器公开

次世代游戏不仅仅是画面的进化，也是操作方式的进化，PS3和Wii都有具备动作感应功能的手柄，唯独X360的手柄仍然保持传统的设计思路。在微软的展前发布会中，一款独特的X360新型控制器引起了人们的注意，这款设备叫做《Scene it? Lights, Camera, Action》，在设计上模仿了Wii遥控器手柄的单手操作理念。

《Scene it? 》将有四种不同颜色的控制器，是一款为全家同乐而准备的设备，全套售价仅为59.99美元。《Scene it? 》是一种休闲问答游戏，屏幕中会出现各种问题，玩家只要用控制器选择答案即可。问题类型有电影、电视剧、音乐和体育。游戏中还会有电影和音乐片段作为线索。微软并没有明确表示这种控制器是否有动作感应功能，不过据猜测应该是不会有这种成本颇高的功能。这款游戏将于今年圣诞假期期间上市。



■改编自美国流行娱乐问答节目的《Scene it?》


■造型小巧的X360手柄小键盘。



■X360手柄小键盘 9月6日正式推出

今年4月，微软宣布为了方便玩家通过Xbox LIVE进行网络聊天，将会推出一款可以搭载到X360手柄上的小键盘。现在这款小键盘的发售时间终于公布：微软宣布该键盘正式名称为“X360 Messenger Kit”，将于9月6日发售，售价为29.99美元。该设备可以插在X360手柄的耳机插孔上，与手柄融为一体，并且它还带有一个有线耳机。为了照顾到那些喜欢关灯玩游戏的玩家，键盘的47个键位都有背光。


□《光环3》特别版X360与特制手柄。



□精英版终于将要登陆日本，只是价格相当昂贵。

Xbox LIVE新动向

多样化新服务陆续开通



■LIVE战略再添利器 《战争机器》PC版公布

“Games for Windows”计划是微软LIVE战略的重要环节，微软希望实现PC与X360的全面互动，因此将会把更多的X360大作移植到PC上。而之前就已经确认将会推出PC版的《战争机器》也在微软的新闻发布会中正式公布。

PC版《战争机器》将会附带游戏编辑器，让玩家可以自己设计关卡。此外，本作还将添加5个单人游戏章节，以及一个新的多人游戏模式，和多张多人游戏地图。这款将充分发挥高端PC性能的作品在画面上将会超越X360版，画面和贴图解析度更高，帧数也更高。本作对应Windows XP和Vista两种操作系统。

■迪士尼加盟Xbox LIVE 高清电影服务

为了丰富Xbox LIVE卖场的内容，微软宣布与迪士尼和ABC电视台达成协议，这两家媒体巨鳄将会为Xbox LIVE卖场提供标准清晰度和高清晰度的电影和电视节目，这些内容来自迪士尼电影、试金石电影、Miramax电影和Hollywood Pictures，从7月份开始，这些影片将会陆续供应。此外，Xbox LIVE卖场的高清电影服务也将会在全球范围内开展，微软将于今年内在欧洲和加拿大开通此服务。目前在Xbox LIVE卖场中已经有总长度为2350小时的影视节目，来自28家电视台和电影公司，而高清内容的总长度也有500小时。

■Xbox LIVE用户 总数即将破千万！

微软互动娱乐部门副总裁彼得·摩尔在新闻发布会中总结了目前X360取得的成绩。彼得·摩尔表示，游戏产业今年的产值将会赶超音乐产业，而X360在其中扮演着重要的角色。目前X360在美国的用户数量已经有560万，周销量是PS3的两倍，而这些数据来自第三方市调机构NPD。X360的游戏销量超过了任何次世代主机，比Wii和PS3加起来还多。三分之二的次世代第三方游戏是在X360上卖出的。自从去年11月以来，人们已经在X360上花费了24亿美元。

彼得·摩尔同时宣布Xbox LIVE目前已经有超过700万用户，预计在明年E3展召开之前，将会突破千万大关。今年内，微软将会在Xbox LIVE上推出100多款游戏，包括《索尼克》、《战斧》等新公布的作品。目前Xbox LIVE Arcade的总下载次数已经达到4500万。



▲经典游戏《索尼克》降临ARCADE。





罗比+彼得+Shane VS 多边形

微软游戏部门三巨头独家专访

6月29日的下午，当爱德曼公司的钟媛小姐将这次专访安排计划表递到我手上的时候，我几乎忍不住要叫了起来！因为在这张计划表上我看到了罗比·巴赫、彼得·摩尔和Shane Kim的独家专访！如果我没记错的话，这应该是这三位微软娱乐部门的巨头第一次面对中国游戏媒体……

罗比·巴赫 Xbox 360的表现我们非常满意

We are very satisfied with Xbox 360.

Robbie Bach

时间 2007年7月10日下午4时
地点 美国洛杉矶圣塔莫尼卡市Viceroy酒店

从时间上来说，罗比·巴赫先生的采访是我进行的第一个专访。在印象中，罗比先生已经很久很久没有在媒体上公开露面了，所以当罗比和我握手的时候，我就这么跟他说："我很久没有在媒体上见到过您了，相信您一定在进行一个大计划。"罗比听闻后哈哈大笑，我们的采访就在他爽朗的笑声中开始了……

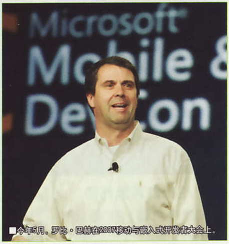
多边形 微软想为消费者提供一个怎样的整合娱乐消费体验呢？你们有Xbox 360，有PC游戏等，你们是不是还有计划向掌机方向发展呢？

Robbie 就中国而言，大家可以看到微软有2个最关注的领域：第一个是Game For Windows；第二个的重点就是Xbox业务，包括了Xbox 360和Xbox LIVE。我们希望提供给消费者最佳的电视游戏和在线游戏的整合娱乐体验。中国内地市场还是有很大的发展空间，微软将积极与中国政府合作，希望有更多的合作的项目。

对于掌机游戏，微软曾经多次尝试探索这个领域，但还没有找到一个合适的平台和模式，所以现阶段微软还没有考虑向这个方向发展。我们现在主要是倾注全部的资源来发展Xbox 360和Xbox LIVE平台，还有Game for Windows的PC游戏。

多边形 微软是否调查过Xbox和Xbox 360在中国有多少用户？某些用户可能不是通过正规销售渠道购买的主机，但那些也是来自微软的产品，微软能否为这些用户提供售后服务呢？

Robbie 我这里有一份我们自己截至2007年5月的一份有关中国大陆家用游戏主机市场调查报告，尽管该报告只覆盖了北京、上海、广州、成都、沈阳、武汉以及西安7个城市，但是可以作为你们的参考。



■今年5月，罗比·巴赫在2007移动与嵌入式开发者大会上。

公司	品牌／型号	销售利润（千元）	市场份额（07年5月）	单机销量（台）	主机份额（07年5月）	零售均价（元）
微软	XBOX 360	14,149	35.6%	5,287	24.1%	2,676
索尼	PS2	12,429	31.2%	11,339	51.7%	1,096
任天堂	WII	8,812	22.2%	4,247	19.4%	2,075
索尼	PS3（60GB）	3,495	8.8%	821	3.7%	4,258
索尼	PS3（20GB）	904	2.3%	243	1.1%	3,722
索尼	PS1	0.6	0.0%	2	0.0%	280

※本次专访得到了微软中国与爱德曼公司的大力协助，特此表示诚挚的谢意！

对于微软来讲，我们非常看重知识产权的保护。如果用户是从一些不正规的渠道购买到游戏主机，为了尊重知识产权，从微软的角度来讲，我们也没有办法为这些用户提供服务。

多边形 **前段时间您在接受美国媒体的采访时候有说到，您认为现在任天堂在游戏内容方面比索尼公司要强。另外，这3个公司的主机在竞争过程中，会有很多变化，所以想请您预测一下3个公司的未来发展态势？**

Robbie 想澄清一点，我没有说过任天堂比索尼更好，只是说在日本Wii的表现要比PS3好。任天堂的Wii和索尼PS3是针对不同的消费者，而且产品也是完全不同的，所以很难把这2个机器放在一起来比较。

对于微软来讲，Xbox 360在全球范围内最大的竞争还是会发生在Xbox 360和PS3之间，我们的竞争对手主要是索尼PS3，当然也会和任天堂有一些竞争。但是话说回来，游戏机行业是一个高投入的行业，不是所有人都可以进入这个行业做生意的。我们认为不会有第4个公司会进入这个行业。

多边形 **就Xbox360而言，在日本市场表现不是很好。Xbox 360包括Game for Windows下一步有没有改善目前这个状况的办法？**

Robbie 实际上对于我们而言，从Xbox来讲，Xbox 360的表现已经比第一代好多了，我们非常满意。另外，我还想强调的是从Xbox 360上市以来，我们得到了许多日本游戏开发商的支持。今天晚上在我们的新闻发布会上(注：指7月10日晚召开的微软E307展前发布会)，你们将会看到很多由日本公司开发出来的游戏。

我们认为日本市场和其他市场不一样。日本市场其实是一个电视游戏的市场，而韩国和中国则更多的是一个电脑游戏的市场。我们不觉得未来这个趋势会有很大的变化。必须承认，目前我们在日本市场的份额还是比较小的，但是我们正在朝着一个正确的方向努力。



▲2007年1月7日，罗比・巴赫与比尔・盖茨在2007CES大展上。

多边形 **从全球来看，您认为电视游戏这个市场目前的格局是怎样的？微软针对不同市场有哪些不同的措施？**

Robbie 我们把全球市场划分为几个区域。北美、欧洲(包括澳大利亚)、日本以及剩下的亚洲市场。这4个区域最大的不同就是在游戏内容上面：美国人喜欢玩游戏都是体育类的、策略类的、动作类的；在日本，大家喜欢玩角色扮演、幻想类的游戏；在亚洲地区，特别是中国和韩国，大家很多时候玩的是在线PC游戏；在欧洲，游戏的种类和美国相同，但是在具体内容上有很大的不同。比如体育类，欧洲人就喜欢玩赛车游戏。

罗比・巴赫 Robbie Bach

微软公司娱乐产品事业部总裁



自从1988年加入微软以来，罗比・巴赫的工作涉及一系列的微软产品，他本人也因此提升到了高级管理的位置。他的工作经历包括1990–1992年在欧洲担任业务开发经理，1992年–1997年致力于微软Microsoft Office的市场拓展。2005年娱乐产品事业部成立之前，罗比以Xbox首席长官以及家庭娱乐部部长的双重身份领导着Xbox和Xbox 360的全球发布。

作为微软娱乐产品事业部的总裁，罗比・巴赫先生推动着公司的互联娱乐理念，为消费者提供结合了音乐，游戏，视频和移动交流的新颖刺激的品牌娱乐体验。正因为如此，罗比的职责包括通过微软的娱乐和移动平台指导软件、服务和硬件革新，并将成果通过零售商和合作伙伴推向市场。

加入微软以前，Bach担任过摩根・斯坦利公司的金融分析师一职。他拥有北卡罗来纳大学Chapel Hill分校的经济学学士以及斯坦福大学的工商管理硕士学位。巴赫还兼职于美国男孩女孩俱乐部的董事会，负责管理它的市场委员会。目前，他还是娱乐软件协会(Entertainment Software Association)的主席。巴赫已婚，并育有三个孩子。

所以在亚洲区，肯定是PC在线游戏占主流；而在日本，则是任天堂；在美国市场，则是Xbox 360；在欧洲，则是PS2、Xbox 360、然后是任天堂、接下来则是PS3。相对而言欧洲市场的价格敏感度相对于北美市场稍微高一点。

多边形 **您认为打败PS的原因，是不是把以前PS独占的第三方开发游戏拉到Xbox阵营里面来呢？**

Robbie 我觉得主要的原因，第一是我们的游戏出色，第二个是因为我们的在线平台。从游戏内容上来讲，不同类型的游戏是不一样的，他们面对的用户也不一样。针对不同的消费者，开发不同的游戏，则是我们在市场胜利的关键所在。

多边形 **目前Xbox 360和PS3的竞争从某种程度上来说，也是HD DVD和蓝光之间的竞争，您怎么看待这种势态？微软有没有计划在将来推出基于HD DVD的游戏来进一步拓展娱乐体验？**

Robbie 首先我认为HD DVD和蓝光之间的竞争不是最根本的问题，最根本的是我们和PS3之间谁能做出更好的游戏，谁可以最好的提供在线服务。

Xbox 360是给消费者一个选择，如果你家里是高清电视，那可以选择用HD DVD。PS3和我们完全不一样，他的蓝光是嵌入式的，所以对于消费者来讲并没有选择。

微软也没有计划推出基于HD DVD媒体的游戏。

多边形 **刚才您提到，微软将全球市场分为4个区域。Xbox 360在美国市场肯定是主流，但是在欧洲和日本的表现就不是那么好，有没有数据表明Xbox 360在全球市场的占有份额？或者有没有策略使Xbox 360在日本和欧洲市场超越竞争对手？**

Robbie 我们在美国已经销售了500多万台的Xbox 360，而Wii销售了250万，PS3是140万。在欧洲Xbox360和PS2时不相上下的。而在日本呢，处在第一位的是任天堂，在下来就是Xbox 360和索尼。

在每个市场环境下我们的策略都是不一样的。比如在欧洲，我们的策略就是为欧洲的消费者开发适合他们的游戏，给他们提供高品质的游戏，当然在欧洲有一个特点就是欧洲的消费者对于价格比较敏感，所以我们在价格上也会有针对欧洲消费者的策略。那在北美，很多人喜欢玩动作类的游戏，当然还有体育类的游戏，同



时在北美我们还将致力于提供一个整合的娱乐体验的方案，比如电影电视节目的下载。在日本呢，日本的消费者喜欢玩角色扮演的游戏，所以我们也会针对日本消费者的消费习惯作一些努力。

我们未来的市场拓展计划包括两方面。一方面是地域方面，另一方面则是游戏内容。从地域方面来讲，我们希望有一天我们可以进入中国市场，真正地服务中国的广大消费者；另外，我们也会有针对东欧市场的一些策略。从游戏内容来讲。到目前为止，我们都是针对那些真正的游戏玩家来开发游戏，未来我们会开发更多的休闲游戏，希望服务于家庭里面的其他家庭成员，而且也可以为更广泛的消费群体带来更广泛的游戏体验。


■罗比·巴赫在电子消费者大会上。

多边形 目前Xbox 360还没有进入中国市场。假如Xbox 360可以进入中国市场，您有没有一些针对国内的政策，比如调整Xbox的价格等等？

Robbie 首先我们尊重中国政府的政策，同时我们希望给所有的中国用户提供一个很好的游戏体验。我们现在能够做的，就是尽我们最大的努力寻求与中国政府合作。我们非常理解中国市场的特殊性，我们肯定是要为中国市场、为中国的消费者开发游戏，同时，我们也会把国外的一些游戏汉化，也一定会在价格政策上做很多的努力，而且很有可能我们在中国市场的商业模式也会作调整。

多边形 您能谈谈对于设立在成都的微软游戏技术平台的情况吗？

Robbie 我们非常满意的是，我们和中国政府合作在成都成立了微软游戏技术平台。我们最主要的目的是帮助中国建立一个非常完善的游戏市场的生态产业链。这个平台可以为广大的开发商提供很好的培训项目，帮助他们开发适合中国消费者的游戏。我们现在已知的已经有六家公司在我们的这个平台工作，而且到年底会有7款游戏的雏形出来，我们非常看好在中国的这些努力，我们会继续在中国市场的相关领域做出我们的贡献。最为重要的是中国对于微软而言是一个充满了吸引力的市场，我们对中国市场的前景非常乐观。



多边形 问您一个私人问题，你玩过哪些游戏，你最喜欢哪一款？

Robbie 在我家共有3个人玩游戏。我、我的儿子和女儿。我喜欢玩角色扮演类的游戏，而我儿子喜欢玩赛车，体育类和动作类游戏。我女儿不怎么玩游戏，但是很喜欢玩一款叫《吉他英雄》的游戏。我认为游戏只是家庭的娱乐一部分，也经常拿Xbox 360去听音乐，看影碟等。

多边形 我还想问一下J·艾拉德先生的近况，自Xbox360发售之后很久没有看到过他了？

Robbie J·艾拉德的工作职责有了变化。现在是娱乐与设备事业部的CEO，同时他也在负责整个Zune的业务。

彼得·摩尔 我依然是个世嘉饭

I'm still a Sega fan.

Peter Moore

时间 2007年7月13日中午12时
地点 美国洛杉矶圣塔莫尼卡市Viceroy酒店

据说在E3的这几天里，彼得·摩尔几乎是从早上八点就开始接受各路记者采访，除了中午吃饭的时间，到晚上6点他都在面对着各国记者的狂轰乱炸。

我们和他约定的时间是正午12点，等我们到房间的时候，他亲自拉开房门，礼貌地欢迎我们进去。在我和他握手的时候，随行的爱德曼的Angie小姐向彼得·摩尔介绍说，这位是来自中国第一电视游戏媒体的记者，彼得的回答令我颇有些吃惊："嗯，我见过你，很高兴和你再次见面。"我一边思索着这句话的意思，一边对彼得·摩尔说："当你还在世嘉的时候，我就是个世嘉饭；现在你在微软，我又成了Xbox饭；如果再这样下去，我想我会成为彼得·潘的(Peter Pan 和 Peter Fan彼得饭谐音)。"彼得·摩尔听到这句话，乐呵呵地笑着对我说："我依然是个世嘉饭。"我们的采访，就在这样的开场白中开始了……



多边形 如果"三红"的问题发生在索尼身上，您认为他们会怎么做？

Peter 如果"三红"事件发生在索尼身上，我们不会给出任何意见。"三红"问题的根源，在于我们对消费者的承诺没有做好，我们正在努力修正这个错误。从自身来讲，我们会尽力把我们应该做的事情做好，这个产品是一个非常复杂的产品，从这个层面来说，我们更应该尽我们的努力来服务于消费者。

多边形 您是否能谈一谈造成"三红"的原因是什么？到底是内部原因还是外部原因？

Peter 导致主机出现三红的具体原因是很复杂的，可能是电源，也可能是由于机器过热，存在很多的原因在里面，到目前为止，我们也没有一个很明确的答案。

多边形 前段时间微软刚刚宣布延长Xbox 360的保修时间，并允诺承担在维修和邮寄过程中造成的费用。那么我想问的是对于中国大陆的Xbox 360玩家来说，将如何来受到这种服务呢？

Peter 由于目前在中国市场，我们还没有正式上市，所以也没有设立相关的顾客服务中心。如果你的Xbox 360是在其他地区购买的，就需要你邮寄到当地的服务中心进行维修，不过这其中的邮寄费用就必须你自己来承担了。我们希望能尽快在中国市场上市，来让中国玩家也能享受到完善的官方售后服务。

多边形 Xbox 360是一个非常专业的游戏主机，同时也在发展家庭娱乐，您认为目前市场上

的专业玩家和普通消费者之间的比例是怎样的？微软又将如何针对不同消费者来发行不同的游戏呢？

Peter 从我们的角度来讲，我们不会决定有多少的游戏会给大众的消费者，有多少会给真正的玩家。我们会让消费者自己来决定，让市场来决定。今年是Xbox 360上市以来第三个销售旺季了，从目前来看，我们很看重我们的忠实玩家，因为毕竟这一部分玩家对我们来讲是最有价值的，今年我们将为更广层面的消费者开发游戏，最终我们的目的是让我们的产品服务到更多的用户。

多边形 **业界的惯例是"硬件亏本，软件盈利"，而目前游戏硬件的成本也越来越高，您是如何评价这种发展趋势的？**

Peter 这种业界惯例不仅仅是微软，我们的竞争对手索尼和任天堂包括以前的一些硬件制造商一直以来都是这样做的。因为我们需要在硬件销售初期，依靠比较低廉的价格来达到一定规模的市场占有率，只有当你的硬件在市场上的保有率达到一定的程度时，你才可以卖出更多的软件，这样我们才能盈利。就好像男士剃须刀一样，其实光一个刀架是卖不出价钱的，你只有搭配好用的刀片，才能让消费者接受。

硬件的制作成本是非常高的，所以说如果在一到两年，你卖的价格非常高的话，就很难在市场上达到一定的保有量，没有保有量的话，未来的软件销售就非常困难。比如索尼，索尼PS3的制作成本是非常高的，因为它容纳了包括蓝光技术在内的一些高成本技术，所以目前一台PS3要大概要卖到500到600美金，但任天堂卖249美金，我们是299和399两种。所以到今天，索尼在美国市场还是第三位。

多边形 **众所周知微软在PC软件领域具有很大的优势，那在游戏行业是否也想成为霸主？**

Peter 我们并不想成为某个领域独占的霸主，我们只是致力于成为这个市场的领导者，为消费者创造价值，为我们的股东创造价值。目前，Xbox LIVE在今天已经是市场的领导者，我们占有最大的市场份额。

多边形 **今年E3的规模已经大大缩小了，召开大型新闻发布会的也只有三大主机厂商。通过E3的瘦身，是不是反映了这个行业的一个深度的变化还是说开发商不想在展会上花很多的成本？**

Peter 过去所有的参展商，像微软为了准备E3，通常会花上亿美金，如果我们把这些钱花在制作游戏上的话，对整个行业的发展会更加有用。从现在到圣诞节这段期间，将是整个游戏行业最繁荣的一个时期。微软会发布包括《光环3》、《横行霸道Ⅳ》、《麦登NFL 08》这样的大作来刺激市场和Xbox 360的销量，实际上整个行业都是在增长的阶段。

多边形 **Xbox 360进入中国市场还没有一个明确的时间表，而目前例如任天堂已经通过神游公司进入了中国市场，微软如何看待竞争对手先进入市场这个问题？**

Peter 我们对中国市场一直充满

彼得·摩尔 Peter Moore

微软公司娱乐产品事业部
互动娱乐事业副总裁



彼得·摩尔于2003年1月加入微软公司，在消费行业拥有超过20年的工作及领导经验。在加入微软之前，他是美国世嘉公司的总裁及首席运营官，负责运营世嘉在北美的电视游戏业务，并在公司的策略转型中扮演了非常关键角色。在世嘉，他同样担任过高级副总裁一职，负责全部的市场活动，包括Dreamcast主机的发布。

作为微软公司娱乐产品事业部互动娱乐事业的副总裁，彼得·摩尔负责领导Xbox以及Games for Windows两大项目。其部门也负责微软游戏工作室(Microsoft Game Studios)的游戏业务发展以及与第三方的游戏出版商和开发商的合作关系。

彼得·摩尔拥有英国Keele大学的学士学位，以及加州州立大学Long Beach分校的硕士学位。



■彼得·摩尔先生是一个非常善于面对媒体的人，在他说话的时候，光是他丰富的肢体动作，就能够深深地吸引住你。









信心，我们相信我们的硬件产品，比如Xbox 360，特别是Xbox LIVE，在中国市场会有非常大的发展潜力。但是我们更尊重中国的政策，致力于和中国政府紧密合作，我们在成都的项目已经有2年了，我们希望在今后的5年内有更大的进展。

多边形 **问您一个私人问题，您怎么评价已经转型为软件开发商的世嘉？**

Peter 世嘉从一个做硬件的公司转型到一个做软件的公司，能够如今天这样在市场上具有强大竞争力，成为索尼和任天堂的软件合作伙伴，他们的努力是非常成功的，同时他们遇到的挑战也非常大。他们以前是将目光专注于单一的平台，而现在他们需要开阔自己的眼界，来面对所有平台的玩家和消费者，我认为他们这几年干得非常不错。

另外，世嘉在日本以外的市场并购做得非常成功，他们在欧洲买了游戏开发工作室，并开发一些欧洲消费者喜欢玩的游戏，这一点使得他们在游戏开发市场上取得很大的成功。



采访后记 写下这篇后记，是如此的突然。

13日才做完彼得·摩尔的专访，16日回到国内，17日熬夜整理完专访，第二天一大早舒展一下疲劳的腰背，随手刷新一下网页……如晴天霹雳般的消息蹦到自己的眼前：“彼得·摩尔辞去微软娱乐业务副总职务”！

“不是我不明白，这世界变化快”，采访中彼得·摩尔还在侃侃而谈“对X360充满信心”，这转眼之间就已改作他嫁。联想起最近发生的一系列事情，深感“商场如战场，不是你死就是我亡”。不管是EA开出的价码足够吸引人，还是彼得因“三红”而引咎辞职，我在倍感荣幸地成为第一个也是最后一个采访身为微软娱乐业务副总裁彼得·摩尔的中国电视游戏媒体记者的同时，也衷心希望这个讨人喜欢的老头儿在新的岗位能焕发新的活力！



(本刊下期会有详细报道，敬请关注)

Shane Kim 我们的对手离我们还很远

They are far far away from us.

Shane Kim

时间 2007年7月12日下午2时30分

地点 美国洛杉矶圣塔莫尼卡市Viceroy酒店

对于国内玩家而言，Shane Kim这个名字似乎有些陌生，但你要知道，他可是微软游戏工作室(Microsoft Game Studio)的最高长官，所有通过MGS制作或者发行的游戏都要经过他的首肯才能在市场上面市。

与他的两位美国同事相比，这位来自韩国的微软游戏部门掌门人对于同样来自亚洲的我显得要更加热情一些，而他在和我握手的时候也和彼得·摩尔说了几乎是同样的一句话：“我又一次见到你了。”这让我在受宠若惊之余又在怀疑这是否是他们常用的一句客套话？而后给我留下更为深刻印象的，则是他那几乎没有任何口音的英语……



多边形 **您认为独占游戏会是主机大战获胜的关键吗？**

Kim 我认为对我们而言，有两个因素可以让我们战胜竞争对手：首先是我们的Xbox LIVE平台，另一个更重要的就是——我们独有的游戏。而微软游戏工作室就是致力于这样的工作，为我们的平台开发我们所独有的游戏。现在，游戏市场上第三方开发商都可以自由地为三大游戏主机开发游戏，包括微软，索尼，还有任天堂。然而微软游戏工作室做的工作是非常重要的，我们只为我们的平台开发游戏。

多边形 **现在微软有自己的网络服务平台Xbox LIVE，任天堂有Connect 24，索尼也在研发PS Home，您认为这三个平台有什么区别？**

Kim 至少在今天，没有人做的在线平台能够达到微软现在的水平。我们的LIVE平台可以说是世界领先的。任天堂的在线平台仅仅为玩家提供游戏服务，但是我们的LIVE却为所有的Xbox 360的用户提供了一个整合的娱乐平台。尽管索尼也想做和Xbox LIVE一样的事情，但是我们在这个方面领先很多。Xbox LIVE在市场上已经有5年的时间了，一直处在领导的地位。目前，我们有700万的Xbox LIVE在线用户，到明年这个时候我们的用户应该会达到1000万。现在Xbox LIVE的下载量已经达到2500万次。在美国、加拿大等地区，我们还提供了在线的电视和电影节目下载，截至目前，电视和电影节目下载次数已经达到1亿5千万。我们会继续保持这个巨大的优势，领导这个市场。

多边形 **任天堂在昨天的新闻发布会上公布了《Wii Fit》，并同时发布了对应该游戏的周边。很多人评价说任天堂又拓展出了一个全新的市场，请问微软有没有类似的计划与任天堂在这一块市场上竞争呢？**

Kim 任天堂按照他们的方式做游戏，微软也有自己的方式。任天堂用自己的方式来拓展那些对游戏不是特别感兴趣的用户，我们也有自己的方式拓展这类用户。比如说我们曾经和《指环王》的导演彼得·杰克逊一起工作，把这部电影改编成了游戏，但是我们的目的并不是在游戏本身，而是让更多的用户能够体验这种互动娱乐。

多边形 **MGS可以说是Xbox 360的第一方开发商，那么您如何处理MGS与其他开发商之间的关系？例如MGS如果要开发体育游戏，那必然会和EA公司的产品竞争。**

Kim 首先我们必须承认，尽管微软游戏工作室与其他的游戏开发商是存在一定的竞争关系，但我们并不认为这是一种完全的竞争，我们很愿意和其他的游戏开发商进行合作，来为玩家带来更多更丰富的娱乐体验。对于EA而言，我们非常看重EA的价值，而且对于我们来说，EA是一个非常非常重要的合作伙伴。

多边形 **任天堂目前在掌机方面可以说是具有非常非常大的优势，微软有没有考虑过在掌机方面与任天堂展开竞争？**

Kim 对于我们来说，如果要进军掌机这个业务，我们所需要投入的精力不亚于再开发一个

Xbox 360。我们并不是没有过这样的考虑，但是根据我们的分析，现在并没有一个合适的时机和切入点能让我们更有效地进入这个市场，我们很高兴索尼正在和任天堂在这个市场上正打得火热，我们现在只需要“坐山观虎斗”就可以了。我想我们现在的重点是Xbox 360，我们想把它做到最好。我们一定要把所有的精力都放在Xbox 360上，才能把它做到最好。



多边形 **微软是一个综合的软件开发商，那么游戏这个部门在微软里是一个怎么样的地位呢？**

Kim 微软确实是一家软件起家的公司，在和索尼，任天堂竞争的时候，我们的优势也还是在软件方面，但别忘了我们也有键盘，鼠标和摄像头等硬件产品，这些产品在相应市场上也拥有相当的地位。

微软的娱乐事业部是我们三大业务中比较重要的一块，我们也很高兴能够在这个领域做出让消费者满意的产品。过去我们的目标是让每一个办公室里面都有一台电脑，今天我们的目标是希望每一个家庭都有一台Xbox 360。

多边形 **那么目前在Xbox 360的游戏中，有多少游戏是微软游戏工作室开发的？又有多少游戏是第三方游戏开发商开发的？您认为这两者之间应该是怎么样的一个比例呢？**

Kim 微软游戏工作室最重要的就是帮助微软树立在这个游戏行业里的榜样，让消费者因为我们独有的、出色的游戏来购买Xbox 360。我们不希望Xbox 360的游戏是过重倚靠第三方厂商的软件，索尼正是因为太过注重这方面而导致他们现在的局面，同样我们也不希望Xbox 360上只有我们的游戏，任天堂正是这样做的，但我们认为这样会让消费者失去更多的选择，也不利于我们与其他游戏开发商合作，我们需要在这两个方向之间找到一个平衡的点，所以我希望在消费者最喜欢的10款游戏中，微软工作室开发的能够占到5个。我们更看重质量，而不是数量。在Xbox业务发展的这几年里，我认为我们已经达到了这个指标，在这方面应该没有问题。

多边形 **微软游戏工作室的英文缩写是MGS，恰好有一款很著名的游戏《潜龙谍影》的缩写也是《MGS》，那么我的问题是，假如给您一个选择的话，您是愿意让MGS在Xbox 360开发一个类似《MGS》的游戏，还是希望Konami把《MGS》移植到Xbox 360上呢？**

Kim 首先，微软不会做复制者，从微软游戏工作室的角度而言，我们不会去模仿其他成功的作品，我们宁愿做原创的全新游戏；其次，我们鼓励第三方游戏开发商把游戏放到Xbox 360平台上，尤其是他们的成功作品，而不是在Xbox 360平台上开发类似的游戏；最后，对于Konami而言，他们是可以把《MGS》移植到Xbox 360上的。

多边形 **您认为在成都的微软游戏技术平台对于Xbox业务的发展和未来有多大的作用？现在这个平台的水平如何？**

Kim 我们在成都的微软游戏技术平台其实不是微软游戏工作室的项目，平台扮演的角色是要帮助中国本土的游戏开发人员，让他们学习怎样开发游戏，如何在Xbox 360的平台上有更大的发展，是一个支持的角色。

对于中国市场而言，我们一直都非常重视。我们需要与中国政府部门紧密合作，我们希望帮助中国来建立良好的产业链，而这个技术平台就是这个产业链中的一部分。我们希望能早日进入中国市场，为广大中国用户带来世界上最先进的娱乐体验。



Shane Kim

微软游戏工作室副总裁



作为微软游戏工作室(Microsoft Game Studio)副总裁，Shane Kim领导着一个超过1，100位程序员、游戏设计和制作的团队，他们为微软游戏工作室开发众多的Xbox 360第一方游戏。

在这个岗位上，Kim领导他的团队开发出了包括《光环3》以及《神鬼寓言2》等众多倍受关注的一流游戏。他同时负责一些微软即将推出的游戏的开发，像Windows Vista版的《光环2》、《帝国时代 3：首长》、《暗影狂奔》和《模拟飞行10》等。此外，Kim还管理着微软休闲游戏团队休闲游戏内容的开发，包括MSN游戏、MSN Messenger、Windows Mobile和Xbox LIVE Arcade等。

去年晚些时候，在Kim的领导下，MGS推出了获奖的《帝国时代3》，这也是历史上销售最快的产品。同时还包括Xbox 360发布的标志性游戏，包括《世界街头赛车3》(本刊译名《哥谭赛车计划3》)、《完美黑暗 零》和《卡美奥：元素之力》等。在他的领导下，微软游戏工作室被游戏开发杂志评为2004-2005年游戏开发商20强的前3名。同样，Metacritic数据显示MGS拥有2004和2005两年的平均质量的最高排名。

1990年全职加入微软以前，Kim曾于1989年在微软的Workgroup Applications部实习。他随后在Workgroup Applications部做了3年产品经理。在最终去微软游戏工作室之前，他曾在随后建立的消费部负责国际市场组的管理工作。1995年，Kim加入微软游戏工作室并担任业务发展部主任。1999年成为工作室的负责人。2004年全面管理微软游戏工作室以前，Kim是工作室的总经理和首席执行官，负责管理几个团队和工作室，其中包括Bungie。

Kim拥有斯坦福大学的经济和国际关系专业学士学位。在校期间，他也是校际排球比赛选手。之后他获得哈佛商学院的工商管理硕士。Kim 已婚，是两个孩子的父亲。

Lost Odyssey

©2007 MISTWALKER, INC. / I.T.PLANNING INC. All rights reserved.
©2007 Microsoft Corporation. All Rights reserved.



■本作虽然采用传统的回合制，但是敌我双方的站位不像过去那样泾渭分明，四面八方的敌人不但从视觉上压倒你，而且对战术也会有深刻的影响。

LOST ODYSSEY™

失落的奥德赛

■机种：X360
■厂商：Microsoft/Mistwalker
■游戏类型：RPG
■发售日：2007年冬

导演：坂口博信
音乐：植松伸夫
人设：井上雄彦
剧本：重松清

在日本厂商集体缺席的E3展上，《失落的奥德赛》理所当然地成为亚洲玩家关注的焦点。其实就算没有这个因素，就凭这样顶级豪华的制作阵容，无论在哪儿它都是不折不扣的话题之作。自游戏初次公开已有两年时间，这次微软发誓要让本作在全世界范围内同步上市，我们关心的中文版看来也即将成为事实。



坂口博信谈游戏制作

“游戏应该会在2007年内发售”

这次我在游戏中设计了人墙系统(人墙システム)。在这个系统中，前锋和后卫的作用划分得相当清楚，如何让担任前锋的队友保护后卫是相当重要的。敌我双方在战斗中都有“壁值”这个能力值，只要前锋没有被击溃，后卫就不会受到攻击。我想让这种设计使人体会类似于MMORPG的感觉。后卫主要是负责咏唱魔法，而本作中的魔法就是有如大炮一样的东西，它不能连续使用，但每一发的威力都相当惊人。

这次游戏中战斗时用到的键会比一般RPG要多，例如在攻击时会用到LT或RT。透过这种按键方式把攻击目标锁定到敌人身上，并在确定了锁定目标后松开键发动技能。这个设定是希望玩家能够在攻击时投入情感，不过战斗依然采用的是可以慢慢思考的回合制，再加上人墙系统和这种锁定方法，玩起来会有一种新鲜感。

我现在还在对平衡性进行一些大胆调整，因为事件比想象中要丰富得多。所以我决定减少战斗次数，将本作做成一个节奏与众不同的RPG。当然我已经注意到不要因为战斗次数减少而使战略性变得不明显这一点，减少的只是有不断与小喽罗战斗的必要性。事件方面现在也在大幅精简中，希望能够帮这一款拥有丰富内容的作品瘦身。虽然目前还不知道最后会做到什么地步，但我会尽全力挑战。游戏应该可以在2007年内发售，请大家放心吧！



■本作似乎和《蓝龙》一样，参加战斗的队员最多有5人。

构建于X360的千年世界

世界观在时间和空间上都很有深度

本作的故事发生在一个魔法与科技并存的世界。在日本著名作家重松清为游戏撰写的剧本中，主人公凯姆·阿拉哥纳是一位有着不死之身的男子，他的寿命已经超过了一千年。但他对这一千年的经历已经丧失了部分记忆，只有在冒险中才能不断找回自己的记忆。游戏中为玩家准备了足够广大的世界以及丰富无比的事件，玩家每到一处都会有意想不到的发现，而方便移动的交通工具同样是游戏中必不可少的部分。



■中间是主人公凯姆，左边是女主角赛丝，右边是一位未公开姓名的浪人，看来他也是游戏的主要角色。



■敌方角色发动特技时的画面。



■前面的两个小孩看起来也是可以参加战斗的。

强调与众不同感觉的战斗

战斗既有创新要素，又有技术含量

本作的战斗系统采用最传统的回合制。游戏的特征在于加入了人墙系统，此系统将更加强调前锋和后卫的分工。本作的魔法绝非虚有其表，其威力配得上画面的华丽度，物理攻击和魔法攻击的区别将非常显著。游戏的战斗会引入部分动作要素，部分指令需要连打完成，也有需要看准后输入的指令。战斗部分的流畅度也是令人满意的，从过场动画转到战斗部分完全不需要读取，真正做到了无缝联接。



■无论是场景描绘还是敌人刻画都相当细致。

虚幻引擎3造就惊人画面

别怀疑，这就是史上画面最强的RPG！

如果用《战争机器》级别的画面来制作RPG，那么会是怎样一个充满魅力的世界呢？《失落的奥德赛》为我们给出了答案。这次E3展上的《失落的奥德赛》展示了很多全新的场景，既有人来人往的都市，也有充满诡异气氛的神殿，这些都给本人留下了深刻的印象。本作的战斗画面也是可圈可点的，无论是对角色的刻画还是魔法的演出效果，其画面上的惊人表现足以让玩家从现在便开始存钱。



编辑感受

仍有缺憾，但魅力无损

在E3展上我采访坂口博信时问过这样一个问题："你是否想将《蓝龙》打造成X360上的《DQ》，将《失落的奥德赛》打造成《FF》？"坂口博信的回答是："在我眼中《蓝龙》是《超时空之钥》，《失落的奥德赛》就是《失落的奥德赛》。"

从现在看来游戏的确有着自己的特色，再加上有《蓝龙》成功的例子在前，游戏的素质可以说是不用怀疑的。从这次公开的情报中可以得知，"《失落的奥德赛》就是《失落的奥德赛》"凯姆曾经是一名军人，而他的记忆中还有若干不堪回首的片段，类似这样的只言片语搞得我现在就想玩了。游戏的画面非常厉害，但在战斗中依然有跳帧的现象。再就是本作的人设感觉颇怪，几个同伴看起来都不太顺眼，还原井上雄彦的人设果然比鸟山明要难得多。但这些都无损玩家的期待度。现在游戏已经接近完成，相信坂口博信不会爽约。



■本刊记者多边形与坂口博信先生在E3展上的合影。

ACE COMBAT 6
Fires of Liberation

©2007 NBGI© 日本スペースイメージング株式会社
©GeoEye©INTA Spaceturk©DigitalGlobe／日立ソフト



皇牌空战6 解放的战火

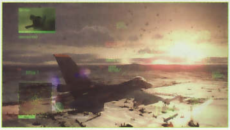
- 厂商：NBGI
- 游戏类型：STG
- 发售日：2007年11月11日
- 价格：7800日元

最厚道的日厂 完成度最高的作品

相比其他“有骨气”的日本厂商，NBGI在本次E3展上可说是相当厚道的了，不仅公布了《皇牌空战6 解放的战火》的卖点之一“网络联机模式”，更提供了完整的一关试玩。本作最引人注目的地方就是令人震撼的画面表现，而从目前试玩版来看游戏完成度已经相当高，广大FANS完全可以对游戏素质放心。

超真实画面挑战次世代极限！
来自现实的战机，更为真实的画面

在本次E3期间，《皇牌空战6 解放的战火》又公布了大量情报，其中最吸引玩家的自然是各种制作精细、还原度非常高的战斗机。除了之前公布的F-15E、A-10A、Tornado GR.4以及Typhoon等机体外，本次登场的是凭借丰富的武器以及优秀的机动性活跃在游戏中期的Rafale M和F-2A。为了满足空军的需求以及替换在海军服役的老旧机型，退出EF-2000开发计划的法国军方委托达梭飞机公司(Dassault)独立研发新战机。原型机经过3年的时间终于问世，而实际正式配备给部队则是在1996年。F-2A虽然是最近几年才逐渐





活跃在游戏中，但实际上它也已经有超过10年的历史了。以F-16为基础改进后的F-2A实现了轻量化，因此不仅拥有优秀的超低空、高速巡航性能，更可以在战地机场短距起降。

F-2A与F-16在外观上非常接近，不过主要区别还是比较明显的：
①机头，F-16系列机头曲线圆滑，而F-2A机头下垂幅度大，尤其是上部曲线。
②腹翼，F-2A在机翼与水平尾翼之间的机身下方，两侧各有一个大尺寸腹翼。
③垂直尾翼，F-2A垂直尾翼后部突出段形状较复杂，而F-16相同部位无变化。

活下来才是真正的赢家

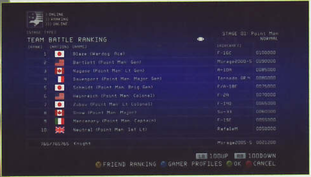
网络联机之混战模式

除了借助次世代机卓越机能完美再现的战机，《皇牌空战6 解放的战火》另一个让人激动的亮点就是通过Xbox Live实现的16人网络联机模式。类似PSP的《皇牌空战X》，本作中同样为玩家提供了多种形式的对战或合作方式，而最刺激、激烈的自然莫过于是以击败所有对手最后幸存下来为目标的混战模式。本模式下玩家能依靠的只有自己的座机以及驾驶技术，是成为战场上当之无愧的击坠王或是不断采取回避战术坐收渔翁之利都无关紧要，因为荣誉只属于活下来的人。



■本作敌人之多、战场之大确实令人惊叹。





▲玩家获得评价点数后，不仅能够获得网络排名更有特殊的称号。

◀以敌人身分登场的SU-33，由精英驾驶员组成的“吸血魔女”将是玩家最棘手的敌人。



■游戏中为联机模式提供了用于简单交流的短语。这样不同国家的玩家也能够进行基础的交流了。

被击落也是一种胜利

网络联机之团队模式

相对于单打独斗的混战模式，分成两个阵营对抗的团队模式更强调战术以及合作。团队模式的获胜条件也更为丰富，除了击毁对方阵营的战机外，还有摧毁敌方阵地以及击破指定目标等等。战术与团队配合是在团队模式中获胜的关键，玩家不仅要明确自己的位置与职责，更要有为了团队的胜利不惜牺牲自己的觉悟。好在团队模式下只要获胜，己方所有成员都会获得评价点数，大家可以毫无牵挂地冲进敌阵……



编辑感受

是瓶颈还是契机？

《皇牌空战6 解放的战火》试玩有感

很早就得知在今年E3期间NBGI将提供《皇牌空战6 解放的战火》的试玩版，而在随后接连不断的新情报轰炸下原本就是系列死忠的16对本作的期待值更是上升到了顶点。12号晚上下了班，16匆匆吃完饭就跑回了办公室坐在X360前眼巴巴看着进度条慢慢往前爬。1个小时候后正式进入游戏，战斗开始后第一个感觉就是“这么多飞机，我该打哪一架……”——用“铺天盖地”来形容本作敌人的数量一点都不为过，相信绝大部分玩家在看到这个阵势后都会感觉手足无措。相对于宏大场面所产生的震撼，战斗的方式却没有什么新意：试玩关分为两个阶段，先要全灭正在轰炸城市的轰炸机编队，之后伴随着大量的空中爆弹，敌人的ACE中队登场——作战目标变成了尽快脱离作战区域。画面的进步以及战场气氛的强化无疑是最让人振奋的，但游戏带给玩家的感觉却是最关键也是最具决定性的。“要怪只能怪以往的系列把点子都用绝了”，这种话虽然很“假”但也有些道理，从《皇0》开始游戏本身的内容便已经没有明显的差别，甚至在PSP《皇X》中几乎没有能让人立刻想到的关卡。游戏不可能无休止地增加内容，而换汤不换药的系统变化更不能真正解决瓶颈问题——联机合作似乎成为了厂商坚信的救命草。仅仅是完成游戏已经不再是玩家的目标，交流与炫耀取而代之成为了关注的重点，正因如此为玩家提供这种机会自然是顺应民意的。然而问题又出现了，如果说隐藏要素是完成游戏的动力，那仅仅只有一个浮云称号的联机究竟能吸引玩家到什么时候呢？厂商是会玩命想点子的，而我们能做的除了猜测与幻想之外就只有猜测与幻想了。



■本次E3提供的试玩受到了玩家一致的好评。



微软的发布会以《光环3》开始，以《光环3》结束
有记者说，一听到《光环3》主题曲，就再也坐不住了！

HALO 3

©2007 Microsoft Co.,Ltd.

光环3

■机种：X360
■厂商：微软
■游戏类型：FPS
■发售日：预定2007年9月25日发售



《光环3》的最终答案就在玩家你的手中。
9月25日，Let's FINISH THE FIGHT!

全世界首度公开演示单机模式

极高的完成度让人对游戏充满信心

现在越来越多的游戏预告片都喜欢标榜“以下影像均来自实际游戏画面的剪辑”，而对于《光环》来说，这个说法似乎有些多余——除了电影CG级别的宣传短片之外，《光环》从来都是以实际的游戏截图、实际的游戏影像来征服玩家们的。Xbox LIVE上的多人模式BETA版公开测试已经圆满结束，不少玩家在对多人模式表示满意的同时，都在抱怨迄今为止都没有见过哪怕一张单人(战役)模式的游戏截图，而Bungie颇有些残忍地将这个悬念一直保留到了这次的展会上——眼前的一切可以说比想象中的还要出色，现在我们终于可以放心地、心满意足地等待士官长重回地球的那一天了。当然，精明的Bungie还是在演示会现场给到会的记者设下了悬念——游戏的演示是从第一关的三分之一处开始的，所以，《光环3》将如何接续前作的故事，我们只有等到实际拿到游戏之后才能知晓。


□ 这是游戏第一大关的场景。





单人模式与多人模式的双重满足

和好友并肩作战完成战役模式！

事实上，我们有必要将《光环3》一分为二地来看待：单人模式和多人模式。根据一份未经证实但可信度颇高的《光环3》成就列表表明，《光环3》的单人(战役)模式将会由9大关卡组成，虽然从数字上来说，9个关卡比起前两作来说的确有些少，但我们相信Bungie不会对他们的心血之作有哪怕一点点的敷衍，《光环3》的单人模式的游戏时间相信将会与《光环2》相当，或者更长一些——当然，最关键的是在这个模式的最后，会解开缠绕在我们心中许久的种种谜题；至于多人模式，喜欢玩单人模式的玩家可以将它看成是单人模式的一种延伸，而一拿到游戏就全情投入多人模式的玩家相信也是不在少数。特别值得一提的是，在这次微软发布会会后的“闭门演示”中，我们看到了一个士官长与神风烈士联手行动的关卡，Bungie的演示人员也确认，玩家可以通过Xbox LIVE与其他玩家联机一起攻关战役模式(就像《战争机器》那样)，看来，“合作”将成为同类游戏多人模式新的发展方向！

Mass Effect

最佳角色扮演游戏大奖

©2004-2006 BioWare Corp.

质量效应

- ■机种：X360
- ■厂商：Microsoft／ BioWare
- ■游戏类型：A・RPG
- ■发售日：预定2007年11月



■ 在本作中主角的小队将会由不同种族的战士所组成。

微软第二方再发神威，BioWare欲与Epic试比高

《质量效应》是由BioWare公司与微软游戏工作室合力打造的一款次世代动作RPG游戏。《质量效应》讲述的是一个发生在200年之后遥远未来的科幻题材故事，玩家将在游戏中扮演宇宙维和组织“幽灵”中惟一的一名人类精英队员。你将带领着你的小队去外星世界与敌人作战，在那里将会发现事情的真相与你所了解到的完全是两码事。究竟那一方才是正义，将由玩家自己去判断。

关键词：Epic、超越战争机器

BioWare力图打造超越《战争机器》之作

从E 3公布的图片与视频中我们可以看出，自上次公布消息之后，BioWare在这几个月里的确下了不少功夫。一些比如战舰群对决的场面甚至会让人有正在看科幻大片的感觉，游戏在视点上的切换也颇有电影的风范，它总能够在最关键的时间将视点切换至最佳的位置。但是游戏中还是存在着许多不大不小的缺点，比如音效上的一些问题，虽然现在距离游戏的预定发售日还有4个月之久，但是如何解决这些问题依然是一件比较棘手的事情，毕竟这款游戏被公众关注了很久，不知到了11月BioWare是否能够给我们交出一份像影像一样精彩的成品。





■ 游戏在交代剧情的视点很有冲击力。

200年后的星球大战

玩法独特的美式RPG

虽然游戏的类型为美式动作RPG，但是战斗时的视点却不是美式RPG标准的第三人称，《质量效应》采用了类似《战争机器》与《幽灵行动》的越肩视点，从公布的视频中我们可以看到此视点下的战斗更加具有魄力。玩家在游戏中可以自由切换到可使用的角色，游戏的人工智能系统十分出色，在战斗中你的队友不会站在那里傻傻地任由敌人攻击，如果没有向他们发出指令，他们也会选择合理的方式反击或做一些辅助的工作，玩家只需要用方向键输入一些简单的指令就可以向队友发出一些指令控制他们。如果玩家需要制定更为具体的作战方针，也可以用START键开启指令菜单，在这里可以设定详细的战斗指令，根据战局调整操作角色的特殊能力等。

玩家所控制的角色的能力将由游戏开始之前的设定所决定，同其他美式RPG一样，当游戏中的角色升级后，玩家可以为各项能力分配经验值从而影响角色的成长方向。游戏中玩家可以使用的武器和超能力种类十分丰富，你可以像超人一样使用超能力来戏耍你的敌人，也可以做一名突击先锋用强力的武器将敌人打成筛子，通过武器装备与超能力的搭配，玩家可以自由组合出多种独特的战斗方法，当然，这一切少不了你身边同伴的帮助。



■ 看来敌人身上的能源是由导管传送的。



■ 难道本作中还有炸毁地方水坝的任务吗？



■ 我们可以清楚地看到背景中飞船降落的过程。

Fable 2

神鬼寓言2

■机种：X360
■厂商：Microsoft／Lionhead
■游戏类型：A・RPG
■发售日：2008年

©2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved



■狗在本作中将会是非常重要的伙伴，在战斗中会发挥很大的作用。

Xbox头号原创RPG续作降临！

《神鬼寓言》可以说是Xbox的头号原创RPG，主角的自由成长方向以及虚拟世界的概念给人留下了深刻的印象，不过由于机能的限制，知名制作人Peter Molyneux的很多创作理念都没有得到实现。这些未能实现的创意将会在X360的《神鬼寓言2》中完成。微软在E3期间专门举办了一个小型记者招待会，对《神鬼寓言2》进行了内部演示，并且首次正式公开了该作的游戏画面。



■目前公布的游戏画面有点简陋，Molyneux表示这主要是因为开发度还不是很高。



▲黄昏时分，落日的余晖洒在屋顶上，留下金黄色的光辉，体现了本作出色的光影效果。



▲游戏中的所有建筑都是可以进入的。

FABLE 2

独创一键式操作系统

这是一款所有人都可以立刻上手的游戏

这次演示的是Bowerstone市，由于本作的场景规模很大，并且所有建筑的内部都可以探索。为了让玩家不至于无所适从，本作引入了所谓的“观察”功能，玩家只要按LT键就可以看到当前的场景中有哪些事件发生。在演示中可以看到海盗正在残杀市民，于是主角上前阻止。

本作战斗系统的精髓是简单到任何玩家都可以迅速上手，只要一个键即可完成战斗全程。本作的最终版本其实将会有三个攻击键，分别对应近距离武器、远距离武器和魔法，这次的演示中，只用了X键（近距离战斗），便可实现非常多样化的战斗操作。例如快速按X键即可战斗，按住该键即为防守，防守之后松开，又可以发动特殊攻击。并且玩家按键的力度、按键时间、与敌人的相对距离、选择的武器等都会对攻击产生影响。本作还有“狂热战斗”的概念，进入该状态后会有一系列近镜头和慢动作特写。

另外从这次演示中还可以发现本作的另外一个创新——主角在游戏中是不会死亡的，最多是被打倒，并丧失战斗力。当敌人走后，主角最终爬起来时，会留下永远的伤疤，伤疤会造成其他角色对你有不同的态度，不过玩家也可以花钱做整容手术。



■简单而充满变化的战斗系统将会是本作的一大特色

Project Gotham Racing 4

©2007 Microsoft Corporation. All Rights Reserved

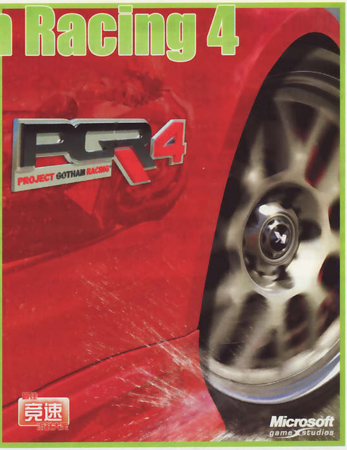
哥谭赛车计划4

■机种：X360
■厂商：Microsoft/Bizarre Creations
■游戏类型：RAC
■发售日：2007年9月


□上海赛道街头一角。

世界街头赛车，我们的下一站是——上海！

作为微软的头号赛车游戏系列最新作，《哥谭赛车计划4》是今年X360上最值得期待的赛车游戏。本作将仍然围绕名誉值系统，不过该系统也进行了一些调整，将更加激励玩家在赛车过程中做出各种特技动作。此外，天气系统、摩托车以及上海赛道的加入，也都让我们对该作更加期待。



摩托车乱入！

30多种摩托车任君选择

本作收录的赛车总共有130多种，其中有30多种为摩托车，包括全球多种顶尖摩托车品牌。摩托车在操控性和名誉值方面与普通赛车都有所不同，根据前轮离地特技、过弯特技等共有五项名誉值，甚至在驾车时做出羞辱对手的动作也将会获得名誉值。选择摩托车时，玩家也可以定制驾驶员的服装，在第三人称视点下可以看到自己设计的驾驶员服装。不过最佳的选择是驾驶员的头盔视点，另外驾驶摩托车时的操作感也将与汽车有很大的不同。


■帅气的摩托车过弯特技。

上海赛道惊现！

这次的比赛将在你的家门口进行

本作将会收录分布于全球10座城市的200余条赛道，包括拉斯维加斯、魁北克、上海、澳门、纽约、伦敦、圣彼得堡、东京等世界著名大都会。国内玩家最关注的当然是本作的上海赛道。Bizarre小组在赛道制作方面一向是精益求精，赛道两边建筑的贴图解析度极高，整体感觉非常逼真。


■上海南京路街头完美呈现。

天气变幻莫测

下雪了！让我们疯狂地赚点名誉值吧！

天气效果是本作的一大卖点，并且根据不同城市的特点，不同天气的出现几率是不一样的，例如上海比较经常出现下雨天气，伦敦雾比较浓。天气效果在本作中绝非装点，而是会影响到比赛过程。下雨的时候赛道上经常会出现水坑，经过水坑时速度会稍微降低。不过总体来说本作强调的是爽快感，因此在下雪或者下大雨的时候，太滑的路面反而有利于玩家的甩尾操作，让玩家可以更容易获得名誉值。另外在一场比赛中的天气并不是固定不变的，很可能刚开始比赛时还是阴天，没过一会就变成了倾盆大雨。本作总共有10种天气类型。


■本作在画面上的一大进化就是千变万化的天气效果。

Viva Pinata Party Animals

X360

■厂商：Microsoft ■类型：SLG
■发售日：预定2007年内

宝贝万岁 动物聚会

动物大比拼 欢乐共分享

时隔一年之后，曾经让无数儿童玩家为之疯狂的《宝贝万岁》终于要推出续作了。在这次以“动物聚会”为副标题的本作中，玩家可以实现很多前作所不具有的功能，尤其是结合网络环境已经非常完善的Xbox LIVE，游戏所能带给玩家的乐趣将不再仅仅局限于一个人，邀请自己的好友同场竞技，甚至连在一旁观看的家庭成员也会产生跃跃欲试的想法，只要你的心中还保有儿时的天真与烂漫，那么这款游戏一定非常适合你。

It's Party Time

多达40种以上的迷你游戏无疑是本作的重心所在，玩家除了可以在空闲的时间培养属于自己的宠物外，在这些规则简单但不失趣味的游戏中获胜，还能赢得各种各样的特殊奖励。除此之外，游戏中的所有场景都经过了重新绘制，无论是异国情调，还是古典庄严都能让人犹如身临其境，再配合上宠物们各种夸张而搞笑的表情和动作，游戏的过程必定充满了欢声笑语。


■难道现在我们看到的是敲锣比赛吗？


■充满童话感的场景绝对是吸引儿童玩家的杀手锏。

Happy Together

本作另一个卖点就是结合“聚会”主题所衍生出来“联机模式”，此模式中包含“聚会”和“竞技”两大主题：“聚会”最大的特色就是玩家最多可以邀请三位好友来自己的“家”中做客，无论你是想嬉戏打闹，还是用各种平时学习到的特技在好友面前炫一把都可以轻松实现，尤其适合于拥有表现强烈欲望的玩家；“竞技”顾名思义就是和全世界的玩家一起在各种迷你游戏中一决胜负，这里没有火爆的枪战，只有热闹非常的呐喊助威，甚至以后官方还会推出各种世界性的排名比赛，有兴趣的朋友可千万要看仔细了。


■和好友的聚会中不知道有什么特别的内容出现吗？


■双枪，大剑，是不是让你想到了某款动作游戏。

Too Human

X360

■厂商：Microsoft ■类型：A・RPG
■发售日：预定2007年第三季度

救世魔神

13年的历练 魔神出世

本作是由曾担任《潜龙谍影 孪蛇》开发的著名游戏公司硅骑士(Silicon Knights)所开发的。事实上本作是一款一拖再拖的大作，游戏的开发构想早在1994年时就已经确立，在这13年当中硅骑士反反复复经过了数十次才确定出游戏的整个构架，今年终于得以与玩家见面。

游戏中将会出现神话与机器混杂的世界观，北欧神话将作为游戏的一个重要部分贯穿游戏始终。玩家在游戏中将扮演统治神Baldur，故事则是围绕着神、人类和机器之间的纠葛展开，玩家要团结整个人类的力量来对抗妄图摧毁人类文明的恐怖机械军团。除了主人公Baldur以外，玩家还能在游戏中见到众多北欧神话传说的人物。

本作借助“虚幻引擎3”将为玩家展现前所未有的震撼视觉效果，人物建模与光影效果看起来会相当的细腻与逼真，而纹理效果也将达到准CG的水平，所有这些都是将为你营造出一个引人入胜的游戏气氛。《救世魔神》与其他同类游戏最大的不同点就是，游戏中的现实颓废而冷酷，整个世界充斥着冷冰冰的机械，相反，虚拟的世界看起来反倒更接近我们现在的生活，一切看上去都那么的美好。玩家的任务就是要探索以世界树为中心的虚拟世界，在那里的丛林、洞穴中寻找失落的科技，通过学习这些科技来强化自己的能力，最终找到击败机械军团的力量。

虽然有着部分RPG的设定，但是游戏的核心依然是紧张刺激的动作游戏，在游戏过程中完美结合了格斗与枪战等多种游戏要素，而RPG要素的加入使得玩家在游戏时可以更加自由、随意展现自己的个性。游戏也将强化网络对战功能，玩家可以通过LIVE与线上的更多玩家交流，也许你会在这款游戏中找到《暗黑破坏神》的影子。


■这个POSE还是颇有些魔神的风采的。


■剑身上的发光神秘符文说不定会影响到剑的属性。

Halo Wars

X360

■厂商：Microsoft ■类型：RTS
■发售日：预定2008年

光环战争

全新演绎光环的战争



■本作中将会出现“《光环》系列”中经典的兵种。

作为继《光环3》之后“《光环》系列”的次世代新作，本作与系列其他作品不同的是，这是一款以《光环》世界观为故事背景的即时战略游戏，而并不是大家熟悉的FPS。从世界上最卖座的FPS变成即时战略游戏，玩家则完全不用担心它的素质，因为负责游戏开发工作的是在即时战略游戏开发领域有着丰富经验的Ensemble公司(“《帝国时代》系列”的开发商)。游戏中的配乐也绝对是一大看点，除了邀请交响乐团为游戏演奏波澜壮阔的交响配乐之外，为了营造战争中两军对垒的战争气氛，微软还邀请了世界知名开发音乐规格技术的Audiokinetic公司为游戏提供技术支持，从E3的演示中我们可以听到在该公司研发的音乐技术“Wwise”下的音乐比《光环》更加磅礴大气。



■本刊记者多边形在微软《光环战争》内部演示会上与该作制作人合影。



■在初期如何建造防御措施是战斗的关键所在。

本作的故事背景被设定在初代《光环》之前，也就是UNSC舰队首次与星际联盟交战的时候，玩家要率领人类与斯巴达部队同星际联盟展开较量。游戏中玩家将在广阔的荒野上与敌方分出胜负，你可以在人类与星际联盟中选择一个势力进行作战。同其他即时战略游戏一样，游戏的一开始玩家便可以在自己的基地内开始建设，不同势力间的建筑与兵种有着很大的差异，制作小组表示兵种之间的平衡性将会得到很细致的表现，无论玩家使用哪个势力，都不会发生一边倒的情况。

Undertow

X360

■厂商：Microsoft ■类型：FPS
■发售日：预定2007年夏季

暗潮

在湛蓝的水底决一生死



■下载本作只需要占用不到50MB的硬盘空间估计是另一个让人惊奇的地方。

拥有X360的玩家都不会对LIVE上的Arcade游戏感到陌生，和X360上推出的正统游戏比起来，它们其实更像是轻松休闲的小游戏，带给玩家的是一种简单的快乐。在今年的E3展上，微软公布的这款首批使用“虚幻引擎3”进行开发的Arcade游戏从目前公布的实际游戏画面来看，整体感觉已经不亚于很多X360上推出的FPS游戏，说不定这也将引领以后Arcade游戏朝新的方向发展。

游戏描写的是由于某个水栖种族悄悄地对地球发动了破坏性袭击，从而导致两极的冰川融化并让整个地球陷入一片汪洋，数百年后之前幸存下来的人类和另外两个种族为了各自的利益互相争斗的故事。单机模式中玩家可以选择任意一个种族进行游戏，并且它们都拥有4种惟一并且可以升级的作战单位，而升级所需要的资金正是玩家在游戏每个关卡中取得的分数，所以尽可能地在短时间内消灭大量敌人使游戏的节奏十分紧凑，再配合水下作战所带来的一些特殊声光效果，玩家绝对可以体会到有别于同类型游戏的另类快感。联机模式中除了最大支持16人的团队大战外，玩家还可以邀请一名好友和自己进行“双人模式”下的“分数争夺”或“死亡游戏”。

Bioshock

X360

■厂商：2K Games ■类型：FPS
■发售日：预定2007年8月21日

生化奇兵

草木皆兵的另类FPS

对于已经充斥FPS游戏的欧美市场，单纯的枪林弹雨和平淡无奇的爆炸场面似乎已经很难让大多数玩家产生兴趣，所以游戏厂商也开始对游戏内容进行了更深入的研究，如何能让玩家在传统的游戏类型中找到新的乐趣正是本作重点宣传的地方。

在《生化奇兵》的世界中，敌我双方的胜负并不仅仅依靠枪械威力的大小来决定，“道具”和“特殊能力”这两个看似平淡无奇的系统绝对会让玩家体会到玩弄敌人于股掌之间的爽快感觉，无论玩家是想先发制人，还是想杀敌人一个措手不及，运用它们都能够轻松实现，而且这些新奇的玩法都在本次E3的试玩DEMO中一览无余。

最先登场的是拥有多种功能的“爆炸陷阱”，最基本的方法是将其设置在地面引诱敌人靠近并引发爆炸，但是玩家只要发挥一下自己的想像力就可以把其附在一些特殊的铁桶上，然后利用自己“隔空取物”的特殊能力将其扔向敌人就会看到非常华丽的大爆破，尤其是有多个敌人出现在自己面前时，那种爆炸所带来的震撼更是不言而喻；游戏另一特色是拥有一些具有“激怒敌人”效果的道具，将其扔向敌人会让他们对玩家的敌对意识大大增加，进而作出一些几乎疯狂的攻击行为，不过大家可不要就此被吓到，这只是消灭敌人的前戏而已，只要事先在他们必然经过的地方设置了带有电流的细线，那么大家就可以安心地看一出好戏上演了。



■全副武装的敌人在自然法则的面前也得俯首称臣。

除此之外，游戏中对水池放电将旁边敌人电倒、使用冰冻装置将敌人冻结，并用大锤粉碎等场面也是充分利用到物理与化学原理的高科技灭敌方法，不知道喜欢刺激的玩家是否对本作心动了呢？

文字&摄影 多边形

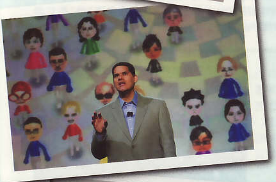


Nintendo E3

任天堂：我们是照亮整个游戏产业前行的灯塔

——亲历任天堂E307展前发表会







任天堂的发布会安排在洛杉矶当地时间7月11日早上9点举行，由于我住的酒店离发布会的举办地有将近两个小时的路程，我不得不在早上7点就从酒店出发，并还要祈祷千万别在高速公路上遇到传说中的“洛城大塞车”。

幸运的是，除了在经过Downtown的时候遇到较为缓慢的车流外，一路上倒还顺畅，大约8点半的时候，我赶到了之前任天堂发给我的资料上注明的Loews Hotel。车到门口的时候我就有点奇怪，因为除了一辆大巴之外，看不到以往在发布会门口聚集的各路记者，而进入酒店后也丝毫看不出在举办新闻发布会的样子，仔细询问下才得知，原来发布会是在另外一个地点，当时把我急死了，幸好这家酒店离举办发布会的圣塔莫尼卡市民礼堂不是很远，否则就误了大事了。

任天堂这次放弃以往在好莱坞柯达剧院举办发布会的惯例，想必是与E3临时改期以及更改举办地点有关。走进礼堂，虽然与昨天微软的露天剧场相比在视野上没有那么开阔，但是在规模上与微软应该算是旗鼓相当的，毕竟虽然在北美市场微软的X360依然是领头羊，但是现在全美断货的却是任天堂的Wii，各方对任天堂在下半个财年会有哪些举动依然保持极高的关注度。

在发布会正式开始之前，有一段小插曲。正当各路记者在观众席上准备着相机、笔记本等“作战装备”的时候，舞台上突然出现了游戏之神宫本茂的身影，他和另外一名工作人员在舞台上摆弄了一下一个白色环状的装置后，就迅速走下台去，这一幕发生得如此突然又如此短暂，以至于没有一名记者能反应过来用相机留下这一幕，甚至很多低头工作的记者根本就没有注意到这一幕。

9点整，发布会正式开始。现场的大屏幕上先出现了一个会说话的SFC，然后放了一段剪辑过的各种媒体对任天堂的褒奖新闻以及类似网友自拍的玩Wii和NDSL的影像，倒是颇有新意。两分钟后大屏幕上出现硕大的雷吉Mii造型，而任天堂美国分社社长雷吉也同时登台，他简单而又故作诙谐的开场白引起了与会记者的笑声：“My name is Reggie. And I am happy.（我是雷吉，我很开心。）”紧接着他说：“今天不仅仅是一个新闻发布会，也不仅仅是一个商务峰会，而是一个庆功会，并且这也不仅仅是任天堂的庆功会，而是大家的庆功会，因为今年的E3对于整个业界来说意味着一个新的转折点。”

接下来的一段进程，成了任天堂的业绩表彰会。雷吉拿出了无数的数据来证明任天堂在2007年上半年“爆炸性”的业绩增长，同时还有无数的数据证明了任天堂在拓展整个电视游戏市场方面所做出的努力。例如在掌机方面，任天堂有着无与伦比的优势，而雷吉所强调的，则是在2002年，原本掌机在整个电视游戏市场中所占的比例只有百分之三十，而在任天堂的带动下，在2006年这个比例达到了百分之五十，也就是说掌机占据了一半的电视游戏市场，而在这其中，任天堂的NDS（包括NDSL）则占据了一半以上的市场，并且其2006年的增长速度是2005年的一倍，“无可置疑的是，NDS带动了整个业界的增长。”尤其是任天堂用来开发“非传统游戏玩家”的蓝海策略更是被大肆宣扬，例如雷吉所说的，任天堂的游戏玩家男女比例为3比1，而其他厂商则是4比1，同时不同年龄玩家的比例也在发生变化，尤其是25岁以上的玩家包括很多老年人也加入了玩家群体中，“这一点正是任天堂在拓展新用户群方面所做的努力。事实上，我们的NDS主机可能将成为照亮整个游戏产业前行的灯塔。”对于任天堂来说，长久被人抱怨的一个问题是任天堂自己的游戏开发能力太强，以至于抢占了第三方的软件市场，对此雷吉也拿出数据予以还击，到目前为止，北美市场上Wii主机最热卖的前20名游戏中，有14款是来自第三方开发商，“越来越多的开发商意识到了任天堂主机的潜力”。

在这一段略显枯燥的数据展示后，与会的观众们又被一段网友自拍影像逗出了笑声，也算是给大家提了提神。接下来雷吉公布的新周边Wii Zapper倒是引起了一阵不算太热烈的掌声，这个看上去像冲锋枪的设



备显然是为射击游戏准备的，而雷吉也宣布包括EA的《荣誉勋章 空降兵》、SEGA的《幽灵小队》和Capcom的《生化危机 安布雷拉历代记》等游戏将对应这款仅售价为19.99美元的新周边。剩下的时间就要比开场要令人兴奋得多，雷吉在台上公布了大量游戏新作，如《灵魂能力 传奇》、《勇者斗恶龙 神剑》、《马里奥&索尼克 北京奥运2008》、《任天堂超级明星大乱斗X》等，几乎每一款作品都受到了与会记者的热烈欢迎。之后雷吉又邀请了两位嘉宾上台演示了美版的《塞尔达传说 幻影沙漏》，虽然对于我来说这已经是一款“过去时”的作品了，不过与会的欧美记者还是第一次看到这款作品的实际演示。之后上台的是一位名叫Jackie（和成龙同名）的美女上台为大家演示《银河战士prime3 堕落》，她曾在2005年任天堂E3展前发布会上和宫本茂为大家一起演示过《任天狗》，美女上台自然赢得了发布会目前为止最为热烈的掌声。

雷吉再次上台后，开始介绍任天堂的网络服务，雷吉强调的是，任天堂的网络服务是完全免费的。同时雷吉宣布了Wii的新频道Check Mii Out，这是一个利用Mii虚拟形象的全新频道，它将鼓励玩家制作和展示自己的Mii形象，并加强Wii玩家之间的交流。之后雷吉宣布将有更多的游戏支持网络对战功能，EA公司的《FIFA 08》以及《麦登NFL球08》都将支持这个功能，后者显然令美国记者更加关注。不过雷吉最终宣布即将在明年第一季度发售的拥有网络对战功能的Wii版《马里奥赛车》最终引发了全场第一次欢呼与爆棚的掌声，看来老美对这个系列还真是非常有爱。与这款游戏同时公布的是Wii的另一个新周边Wii Wheel——Wii专用的赛车方向盘，不过在我看来这个和Wii发售之初那个《GT赛车》附赠的周边多少有点雷同之处。

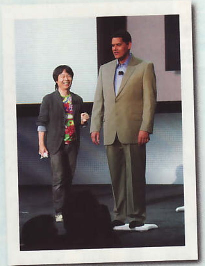
又是一段影像过后，任天堂掌门人岩田聪在记者的掌声中登场。他一开口，就让所有记者小小吃了一惊，因为往年他那“美国人听不懂，日本人听不明白”的蹩脚英文在今年有了长足的进步，与会记者再也不用费劲地扭头去看提示板字幕也能听懂岩田聪说的是什么了。岩田聪的开场白主要强调了任天堂将致力于打破核心玩家与非核心玩家之间的隔阂，“任天堂今后所要重点开发的游戏作品，将是那些不会把核心玩家与非核心玩家区分开的游戏作品。”岩田聪为大家带来的是《超级马里奥银河》的演示，所展示的关卡是之前从未公布过的，这个深入人心的意大利水管工令在场的观众欢呼不已，“从某种角度来说，《银河》是继《马里奥64》之后第一款真正成功的正统续作，通过表现不同级别的重力效果和再现上窜下跳的刺激游戏体验使玩家获得前所未有的乐趣，我们相信《银河》将能够为这个系列开创新的里程碑。”

岩田聪下台之后，大屏幕上继续演示着更多的第三方游戏作品，值得关注的有EA的Wii版《模拟人生》和Ubisoft的《疯兔危机2》，雷吉开玩笑说，这一次的兔子将比上一次还要疯狂。之后，雷吉又公布了一批第三方厂商的类似任天堂“触摸世纪”系列和《Wii Sports》的作品，看来很多第三方厂商看到任天堂的成功也跃跃欲试了。

在发布会最后，雷吉宣布今天要公布的最后一款游戏《Wii Fit》，记者们第一次听到这个名字的时候根本无法从字面上看出这款游戏的内容，而大屏幕上先是出现了一个类似体重秤的周边，继而演示的影像中包括了利用这个“体重秤”来进行的身体平衡训练和相关游戏。随着影像的结束，随之登场的是之前不声不响露了一小脸的游戏之神宫本茂，场内也爆发了发布会里最为热烈的掌声。宫本茂在介绍这款游戏的时候说：“我们相信Wii应该是一款可以放在起居室和客厅中的游戏主机，而这就要求Wii必须能够同时吸引家庭中的所有成员参与到游戏中来，《Wii Fit》就是一款这样的游戏。”之后舞台上的三名健身教练演示了《Wii Fit》的几个健身训练。宫本茂随后拿起了那个“体重秤”，向大家介绍它的名字叫Wii Balanceboard（Wii平衡板），不过宫本茂说我要邀请雷吉上台来为大家演示Wii平衡板的特性之一——体型分析，雷吉的上台引起了一些笑声。最终雷吉的体型分析被《Wii Fit》认为是略微偏重，雷吉开玩笑地狡辩说：“你要知道肌肉比脂肪要重。”之后宫本茂和雷吉来了一场“头球竞技”，两人站在Wii平衡板上通过改变身体的平衡状态来操作游戏中的人物做出顶球的动作，谁先得到20分就赢得比赛，最终雷吉笑到了最后。

在发布会的最后，雷吉说：“在发布会开始的时候，我说过我今天很开心，但我知道，我们离满意还有一段距离。”雷吉认为虽然任天堂在市场上取得了领先，但是他们还需要做的还有很多。他说，一天中有24小时，但是人们用来娱乐的时间并不多，而留给电视游戏的时间就更少了，人们现在已经不再满足于被动地接受娱乐，他们需要更加深入的互动体验，这将是任天堂最终追求的目标。之后雷吉对与会记者的到来表示感谢，任天堂E307展前发布会至此结束。

纵观整场发布会，任天堂赢得的掌声远没有昨天微软的热烈，但是与会的每个人都能感受到任天堂在这个市场中的分量，并且对于任天堂在拓展新市场方面所做出的努力表示了充分的肯定。我在会后与一些记者交流的时候，几乎所有的记者对于《Wii Fit》赞不绝口，认为这款游戏是任天堂又开发出的一个全新的市场，并对此表示热切的关注。而对于我个人而言，稍显遗憾的是任天堂没有如之前传闻的那样公布“《塞尔达传说》系列”的新作，而任天堂也没有表示，目前市场上Wii缺货的状态将何时能得到改善。









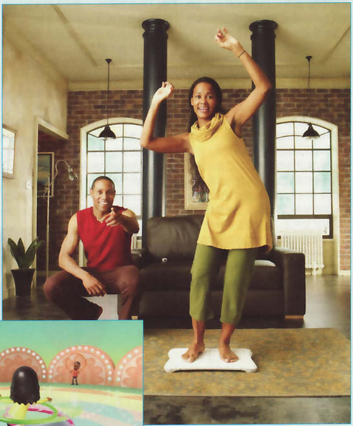


补脑健身 两手抓





Wii Fit™



用“脑白金”席卷全球之后，任天堂正在Wii上酝酿一场新的风暴——补完脑后玩健身，合情合理！

任天堂在新闻发布会中花了大把时间介绍《Wii Fit》，宫本茂再次登台推销，任天堂对这款产品的重视程度已经无需赘言。当初NDS能在PSP的冲击下突围而出，且取得空前成功，有赖于以“脑白金”为首的“触摸世纪”系列游戏，其精髓在于充分发挥NDS触摸屏特性，用吸引非玩家群的概念拓展游戏消费人群，而Wii正在照搬这一思路。Wii发售之后，人们对于该主机特性谈到最多的是什么？健身！不过光动手还谈不上是健身，于是这次任天堂发布了一款可以让玩家动脚的设备——这下总算是全齐了。

健身将成为Wii下一阶段的宣传主题，就像NDS对补脑功能不厌其烦地宣传一样，我们或许很快就会看到任天堂对Wii健身功用的大规模宣传，在此次E3展中已经可以看到苗头——《Wii Fit》提出的“身体年龄”的概念与“脑白金”提出的“脑年龄”如出一辙，而且我们也可以看到任天堂已经在邀请大牌明星宣传“身体年龄”的概念。我们可以大胆地预测：任天堂将会利用《Wii Fit》的这块板结合两个手柄推出大批健身游戏，并且打出诸如“健身世纪”之类口号，再次动用最高规格的宣传手段，将NDS产生的社会效应原样复制到Wii的身上。因此，别看这块板其貌不扬，它的意义或许比《杀戮地带2》、《光环3》乃至《GTAIV》还大！





◀▲随着玩家扭动腰部，在平衡板上的重心位置就会发生变化，从而控制屏幕中的人扭动起来。

Wii Fit登场！

Wii正式化身健身机！



□Wii平衡板的造型简单，技术含量也不高，但是却可以实现各种有趣玩法。

Wii发售后，由于其动作感应玩法的特性，被不少玩家视为健身用游戏机，如今在任天堂的E3新闻发布会中，Wii正式化身为健身机，新游戏《Wii Fit》是一款专门让玩家用来健身的产品。与《Wii Sports》类似，《Wii Fit》是一系列为健身而准备的游戏(预计将收录40多种运动)，其精髓在于随游戏附带的新控制器“Wii平衡板”，其造型有点像普通的家用健康秤。宫本茂表示，当Wii的概念被提出来的时候，《Wii Fit》就是他最先想到的概念之一。

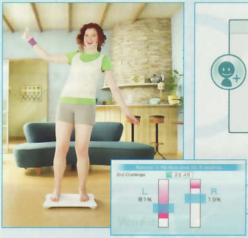
任天堂的发布会中演示了《Wii Fit》的一些游戏，例如一个瑜珈般的身体平衡训练，玩家要单脚站在平衡板上，然后伸展肢体；任天堂还演示了一个跳舞毯般的体操训练游戏。Wii平衡板也可以直接当作健康秤使用，用来测量玩家的“体重指数”(BMI)。美国任天堂总裁雷吉当场测出的体重指数是27.25，属于“超重”行列，距离“肥胖”仅有2.75点。

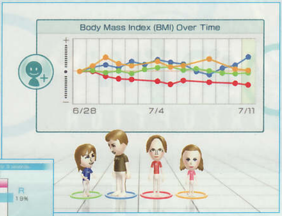
在玩《Wii Fit》之前，玩家必须要先用Wii平衡板来测BMI。这是综合体重、身高和年龄等因素得出的综合体重数值，能够真实地反映玩家的体重是否标准。游戏得出了BMI信息后，就会设定目标，帮助玩家减肥或者增肥，以达到最佳BMI值为目标。输入了相关的信息后，游戏会花20秒的时间计算结果和设定目标，然后会自动调整玩家的Mii外形，使其适应玩家的体态。如果玩家很胖，Mii形象就会变胖。与“脑白金”一样，游戏会根据BMI值估算出玩家身体的“真实年龄”，如果计算出来的身体“真实年龄”与玩家的实际年龄相差很大，意味着玩家需要拼命健身了。

任天堂让记者体验了《Wii Fit》的一些游戏。例如在一个呼啦圈游戏中，玩家要站在Wii平衡板上扭动腰部，这样屏幕中的Mii就会做出扭呼啦圈的动作，周围还有两个Mii偶尔会往玩家的Mii身上扔呼啦圈，这时玩家要暂时停止摇动，将你的手臂朝向准确的方向接住呼啦圈，然后继续摇动。还有一个游戏叫做“滑雪跳跃”，从山坡上滑下来的时候，玩家要做出上身前倾的动作提高速度，屏幕中会有画面提示让玩家做出最佳的姿势。在斜坡末端，玩家要轻跳做出飞空动作，然后身体向后弯实现最佳的落地动作。

从任天堂提供的一些游戏演示可以看出，其实这款Wii平衡板只能监测玩家踩在上面时的身体平衡情况，不过任天堂的游戏设计师通过巧妙的设计发挥了它的很多用途。例如在一个游戏中，玩家可以通过改变身体的重心让迷宫中的地面向相应的方向倾斜，让球滚到地面的洞中，每将一个球滚入洞中，就会获得时间奖励。在顶球游戏中，玩家其实也是通过变换重心，让Mii的头部往足球飞来的方向倾斜。

本作将于2007年第四季度在日本推出，美版将于2008年第一季度至第二季度期间推出。





▲通过各个时期的BMI指数衡量玩家的健身效果。

Wii Zapper！

为FPS而生的新型控制器



当初Wii遥控器手柄的概念刚刚公布时，人们立刻就想到了这种动作感应方式在FPS游戏中的应用，不过初期的作品如《赤钢铁》等都比较令人失望。为了充分发挥Wii手柄在FPS游戏中的作用，任天堂在新闻发布会中公开了一种新型设备——Wii Zapper！

Wii Zapper本身并非控制器，而是一个可以将Wii的两个手柄组合到一起的光枪状支架，遥控器手柄相当于枪管部分，双节棍手柄相当于把手部分。这种概念本身并没有多少创意可言，但是通过专门为其制作的游戏，却可以充分发挥出FPS游戏的乐趣。在此次E3展上，任天堂提供了不少对应Wii Zapper的第三方游戏和第一方游戏，可以看到，玩家可以把Wii Zapper当作单手操作的手枪，也可以作为双手操作的冲锋枪。

在《生化危机：安布雷拉历代记》中，双手握枪进行射击是最佳选择，因为这样可以让“枪身”更稳，有利于更精确地瞄准。双手握的另外一个好处是按双节棍手柄的Z键和C键更加方便，而这两个键在本作中会经常用到。不过从记者的实际试玩中可以发现，这个设备仍然存在一些问题，例如前面一个把手的扳机反应不够灵敏。

Metroid Prime 3 Corruption

©2004-2006 Nintendo. TM and ® are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

银河战士Prime 3 堕落

■机种：Wii
■厂商：Nintendo
■游戏类型：FPS
■发售日：2007年8月27日



□ 从图中两个背对而站的萨姆斯中，我们可以看出本作副标题的真正含义。

这是《光环》之后最具颠覆性的FPS作品

本作的不断延期可以说已经让等待的玩家都渐渐麻木了，以至于最近它又将原定8月20号发售的游戏推迟了一周时，大多数玩家并不感到太过焦虑。自从2005年5月E3大展上公布了将在新主机Wii上制作系列最新作并可能成为Wii的首发游戏之后，很长的一段时间内本作都杳无音信，之后又经历了“画面一般，操作不是太完美”等负面评价，终于在今年的E3中，一段试玩让所有关注它的玩家都放下了一颗提着的心。我们有理由相信，这不断的延期，是为了让画面更加华丽，操作更加流畅。

随着一群游戏试玩者大吼“这是《光环》之后最具颠覆性的FPS作品”，萨姆斯的逆袭即将在Wii上展开。

萨姆斯的堕落

它可以提供能力，也可以置你于死地。

本作的副标题一度引起很多玩家的猜测，这些担忧与议论并非没有道理，能力越大，责任越大，可能所有大众英雄都要来上这么一次善恶交锋，蜘蛛侠如此，波斯王子如此，在本作中，萨姆斯也将面临一场自我的较量。

三部曲的第一部里，Phazon污化了整个星球，第二部中它又使星球Aether分裂成两个世界，在本作里，我们将会看到Phazon的物质起源，这是整个三部曲的高潮。同时，萨姆斯也会受到Phazon的感染，具备了控制感染的能力，并拥有由Phazon发展而来的能力，而这正是本作的副标题被定为“堕落”的原因。

在本作中，玩家可以随时进入能显著提升自身能力的超模式，发动超模式后便可以使用Phazon所带来的能力，但是超模式就像是这个游戏的双刃刀，一旦进入之后必须谨慎算计时间，它可以提供强劲的能力，也可以轻易置你于死地，强劲能力的代价就是Game Over的几率极高，当监控玩家身体指数的仪表倒计时为零时，萨姆斯也会被Phazon感染身亡。怎样使用超模式，使用多久将成为对玩家的挑战，积极地使用超模式，也许一不留神就死了，若是谨慎保守地一直在正常状态下步步为营，倒没准能坚持很长时间，具体怎么办，还要看玩家自己。



■ 进入超模式后，视界和正常状态有很大的差别，时刻都要注意上方的计数槽。



■ 本作的画面相当绚丽，光枪的效果也足以称得上华丽。

三部曲的终结

我们试着让游戏能够融合前两作。

《银河战士Prime 3 堕落》的故事发生在前作的6个月之后，银河联邦的中央电脑突然遭受病毒的攻击，银河联邦认为这是宇宙海盗所为，并召集了包括萨姆斯在内的赏金猎人。但是事态进一步升级，原本应该已经死亡的“黑暗萨姆斯”竟是这一事件的幕后主使，他开始在星球四处播种污染物质Phazon。我们的英雄萨姆斯必须要对这些污染进行处理，并阻止“黑暗萨姆斯”的阴谋。

本作将是三部曲的终结，其容讯容量相当之大，因此游戏中加入了语音对话，以便于剧情与战斗的完美融合，同时，由于使用了全新的控制器的缘故，BOSS战也将会有一些前所未见的设计。而最让人开心的还是在本作中，玩家不用担心游戏开始时会失去萨姆斯的全部力量，可以火力全开进行一场痛快的战斗。



■ “我们已经一连干了两次这种事，我想我们不会再重炒冷饭了。”在提到萨姆斯失去力量的问题时，Bryan Walker如此说。



■ 画面中可以看到立体地图，显示敌人位置的雷达等情报。



■ 萨姆斯左手的光束使用范围将会非常广泛。

全新的操作体验

我们想展现Wii的控制器多么适合FPS。

作为一个针对核心玩家的游戏系列，在Wii上推出游戏，可能就意味着它将在一定的程度上向非核心向玩家靠拢，本作里也作出了种种更适合于让大多数玩家轻松上手的尝试。

手柄的敏感度是可以自由调整的，将分为普通操作模式和专家操作模式两种，每个人可以根据自己的喜好自行设置，让移动过快而导致视野失去准心的可能降到最低，非核心玩家能够舒服地进行游戏，核心玩家也可以随心所欲操控，挑战自己的极限，同时，由于操作上更加直观，本作的难度可能比前作要低一些，节奏也会更快一些。除了瞄准、射击之外，整个游戏中都对Wii手柄的特性进行了最大可能的利用，譬如说，你需要用左手射出一条光束固定在天花板上，然后拉动双节棍手柄让自己像人猿泰山一样腾空而起，穿越一条长长的走廊到达另一个船舱，而这其间，还要用枪击碎走廊上的各种路障。另一些时候，双节棍手柄则被用来完美模拟萨姆斯的左手，操作它完成一些小小的任务。

正如游戏的监督Kensuke Tanabe所说，本作将要展现出Wii的控制器是多么适合FPS游戏，它是一个让核心玩家感到兴奋，同时也让非核心玩家轻松的游戏。

编辑感受

一款没有门槛限制的名作

其看到华丽的萨姆斯紧身装后，我开始期待这个游戏。

本作的实际游戏画面远远超出了我的预计，之前把Wii当作NGC来用的家伙们这次或许可以得到眼前突然一亮的感觉，本作和《生化危机5》的操作比较相似，双节棍手柄控制角色移动，遥控器手柄则负责射击。不过从试玩的影象上来看，双节棍手柄担负的任务远远不只这些，放出光束拉动身体前进及完成各种转动东西的任务都需要在一定幅度内晃动双节棍手柄，实际游戏所花费的体力会比预想的更高。

在短短一分钟的演示视频中，萨姆斯使用了几种效果不同的光炮对敌人进行攻击，还展现了进入超模式后的状况，但让人惊讶的是，画面中并没有显示出切换光炮的快捷界面，甚至连那个显示武器的小图标都没有丝毫变化，本作的光炮很可能会将数种效果叠加在同一个武器上以降低频繁更换武器造成的流畅感缺失问题，对于制作方宣扬的“让非核心向玩家也能玩得很轻松”而言这确实是个好办法。顺便提一下，想尝试接触这个知名系列的玩家，本作可能就是一个适当的机会。



■ 在游戏中，除了变成球形滚动之外没有第三视角的画面出现，这是因为制作人声称，不希望玩家看到萨姆斯穿紧身衣的模样……

SUPER SMASH BROS.BRAWL

©1987 2006 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.



所有的任天堂知名角色在这里集结！

任天堂全明星大乱斗X

■厂商：Nindendo
■游戏类型：ACT
■发售日：预定2007年发售
■价格：未定

广受瞩目的对战动作游戏《任天堂全明星大乱斗X》，大家已经在上次的报道中对登场角色有了一定程度的了解，这一次，我们将进行更加深入的介绍。想知道各个角色的具体能力吗，想了解有关的系统操作吗，请关注本次的跟踪报道，你将对这款游戏有进一步的认识。

塞尔达公主

不爱红装爱武装

从目前得知的情况来看，这位公主来自《塞尔达传说　黄昏公主》。似乎在这看似柔弱的身躯中将会隐藏着强大的战斗力，说不定她会依靠魔法来弥补体能上的先天不足，总之，这位公主的实力是不容小视的。

必杀技！终极力量的体现！

最强招式发动！让对手无处可逃！



乱斗球是游戏中的重要道具之一，只有取得了这种道具，玩家控制的角色才能发动自己的最强招式。每个角色的最强招式都有不同的特点，有的属于进攻型，有的则属于防守型，如何合理运用当前角色的最强招式将成为克敌制胜的关键所在。

林克在取得乱斗球之后，便可发动独门的“三角徽章连续斩”，受到此招数攻击的对手将被施以不间断的连续打击，并且，在受攻击的同时将会无法行动。



▶招式发动，林克护手上三角徽章发出耀眼的光芒！



封住对手的行动！

◀一旦被林克的攻击击中，就会被三角徽章的光芒封住行动，随后只能任凭宰割。



面对无法行动的对手使出超高速连斩！

▶高速连续斩击的速度是人的肉眼跟不上的，最后收招的同时会将对手轰飞！



用最后的突刺最为整套攻击的完结！

皮卡丘的王牌招式是高压电击，这是“《口袋妖怪》系列”中皮卡丘的招牌技能。包围在皮卡丘周身的光芒意味着所有的接近者都会受到高压电的攻击。



招式发动！皮卡丘全身被红色的光芒包围！

▼当皮卡丘的最强技能发动后，便会化身为光球，此时玩家可以操纵光球追击对手。





◀光球虽然可以在空中移动，但一旦招式完结后角色依然停留在场景以外，就会落到深渊之中，不知道这样一来是否会自动认输。

操纵光球快速追赶对手

新要素大公开！

提高游戏趣味性的关键所在

新的道具 香蕉皮

本作新登场的道具，虽然不起眼，但是将会给对手带来不小的麻烦。只要踩上去就会立刻跌倒，也许角色会因此导致暂时的硬直状态。



▲看镖！不，看香蕉皮！





重重摔了一跤！



▲倒霉的卡比中招了。

◀摔了一跤不说，看样子还暂时丧失了抵抗能力。

妈妈咪呀，痛死我了！



高速太空船普莱亚提斯号大迫力特写



逼近飞船的密集流星雨

◀飞船飞临行星的大气层

▼飞船在航行途中会遭遇流星雨，这是否会干扰玩家的战斗呢？



新的舞台 高速太空船普莱亚提斯号

巨大的太空船在宇宙空间高速航行，而这居然是游戏的场景。参加战斗的各方角色将以整艘太空船为战场进行拼杀，船身上高低错落的布局将成为玩家依托战斗的背景。

简单的操作、多彩的攻击

可对应多种控制器的操作方式



本作的操作方式十分丰富，双节棍手柄、经典手柄以及NGC手柄都可以作为游戏的控制器使用。游戏的操作方式更是十分简单。



超强攻击：方向键或摇杆输入的同时按下攻击键，就可以发动超强攻击，超强攻击的威力将比其他两种攻击形式要大许多。从目前的情报来看，超强攻击将会随着使用角色的不同而带有不同属性的效果。



弱攻击：只要按下攻击键，就可以令角色使出最普通的弱攻击，这种攻击的特点是威力小，攻击判定距离短。

强攻击：输入方向键或摇杆后按下攻击键，就可以发动强攻击，强攻击在威力和攻击判定方面较弱攻击均有一定程度的提高。





编辑感受

游戏发售前的大胆猜想

众多知名角色的加盟令游戏的期待度大幅提高

虽然到目前为止官方公布的登场角色并不是很多，但每个角色都将得到十分贴近原作中形象的刻画。我们可以看到瓦里奥依然用各种搞怪的道具和招式来表达其乖张霸道的性格、看到勇者林克依然保持着一脸的严肃和面对困难永不退缩的执着、看到皮卡丘和卡比永远可爱的造型。此外，由于来自各个游戏中的角色的能力差异，因此在这款大乱斗游戏中的出场势必会被游戏开发者进行能力上的平衡调整，也许其中的一部分强力角色的战斗力会在不知不觉中被削弱。此外，新作也许会保留前作中的多变玩法：《星际火狐》中的射击战、《瓦里奥制造》中的五秒钟小游戏、《超级马里奥》中的龟壳大战以及《口袋妖怪》中的宠物拼杀。我们甚至还可能在游戏中接触到其他无法以角色登场方式出现的任天堂游戏元素，比如《俄罗斯方块》、比如《气球大战》。斯内克和索尼克这两个知名第三方游戏角色已经决定加入本作，他们的独门绝技以及相关的游戏场景也势必会在游戏中出现。试想一下"VR训练"和音速轨道的场景吧，我们也许会操纵马里奥在虚拟的VR训练空间中躲避监视器和巡逻兵的围追堵截，或者让卡比同索尼克赛跑。当然，距离游戏发售还有相当长的一段日子，更多的第三方角色加入也是有可能的，来自卡普空的大神和育碧的那群贱兔说不定也会乱入一把。总之，喧哗与热闹将成为这款游戏的主题，它的到来必将成为广大玩家同家人和朋友增进感情的互动纽带。





NiGHTS JOURNEY OF DREAMS

©SEGA

梦精灵 星降夜物语

■机种：Wii
■厂商：SEGA
■游戏类型：ACT
■发售日：预定2007年冬



欢迎来到梦世界

本次继续为大家带来《梦精灵 星降夜物语》的情报，继上次公布了梦精灵的造型之后，两位主角也终于与我们见面了，而在梦世界，会有怎样的冒险等待着他们呢？



孤独的少年

威廉·泰勒 William Taylor

居住在贝尔贝利吉郊外的威廉虽然只有12岁，但凭借自己超凡的领悟能力威廉已经是远近闻名的足球小天才。然而也正是因为突出的能力令威廉无法融入到同龄人之间，再加上父亲突然被调到远方，威廉开始受到噩梦的侵扰。



■在梦世界偶遇被封印的梦精灵。

即将展开充满梦想与勇气的大冒险！

流畅地控制角色在游戏中自由飞翔

被噩梦所困扰，威廉与海伦在偶然的机会下解放了被噩梦世界的统治者怀斯曼封印的梦精灵，而为了拯救Nigh Dimension，阻止梦世界被噩梦完全侵占，梦精灵与威廉和海伦展开了充满梦想与勇气的大冒险。与11年前在SS上推出的《NiGHTS》相同，Wii版《梦精灵 星降夜物语》同样强调精美的画面、流畅的游戏节奏以及简单的操作。借助充满梦幻色彩的游戏画面，玩家利用手中的手柄能够流畅地控制角色在游戏中自由飞翔。



■BOSS战更强调的是方法。

借助Wii手柄轻松体验梦中世界

独特的控制方式，完美再现自由飞翔的感觉

在梦世界自由飞翔





◀▶利用独特的控制方式，玩家能够体验到自由飞翔的快感。

游戏最大特色就是控制梦精灵在梦中世界优雅自由地飞翔。来到新的平台之后，游戏依然保持了当年被众多玩家津津乐道的操控感，借助Wii独特的控制方式，本作将会更贴切地表现出在梦中自由飞翔的感觉。而相比其他游戏，本作在控制上更为简单，玩家只要利用双节棍手柄就能够控制梦精灵移动方向，而通过晃动、摇摆等方式使用遥控器手柄就能控制角色在屏幕上做出各种优雅的动作，配合出色的画面效果，让我们最直接地体验到梦中世界。





忧郁的少女

海伦·卡特莱特 Helen Cartwright

居住在远离贝尔贝利吉闹市街区的海伦一直都非常憧憬能够用小提琴演奏出优美旋律的母亲。从小便在母亲的指导下练习小提琴的海伦进入12随后却莫名地开始疏远母亲和小提琴，正是这种负面情绪使她每晚都做着噩梦。

SUPER MARIO GALAXY

©2007 Nintendo Co.,Ltd.

超级马里奥银河

■机种：Wii
■厂商：任天堂
■游戏类型：ACT
■发售日：预定2007年11月12日发售

这次的任务是拯救陷入混乱的宇宙！

任天堂说，这是继《超级马里奥64》之后真正意义上的马里奥游戏续作，所以剩下的疑问只有一个，那就是什么时候能够玩到它。

11月12日，马里奥展开他的星际大冒险！

在N64上，我们玩到了划时代的《超级马里奥64》，然后经过漫长的等待，迎来了NGC版的《阳光马里奥》；现在轮到Wii了，《超级马里奥银河》已经蓄势待发，不出意外的话，这也将是Wii上惟一的一款正统马里奥游戏？那我们除了像吃哈根达斯冰淇淋一样细细用心品尝之外，也实在想不到用其他方式对待了。



■这将是Wii上惟一的一款正统马里奥游戏？那我们除了像吃哈根达斯冰淇淋一样细细用心品尝之外，也实在想不到用其他方式对待了。



■像这样自由地飞来飞去是本作的一个重要组成部分，马里奥就得靠这种方式穿梭于各个行星之上。

《超级马里奥64》开创了"箱庭游戏"的概念，即是说玩家可以想像面前的屏幕实际是一个小型假山，马里奥在假山上攀爬跳跃，玩家就像上帝那样从各种角度观看马里奥的表演。这类"箱庭游戏"的共通之处就是场景并不是平铺开来而是层层相叠的，而《超级马里奥银河》更是将这个概念发挥到了极致——马里奥将在银河中的无数个小行星，也就是"小假山"之间来回穿梭冒险，这些小行星形状、大小各异，有的小行星甚至小到仅仅只能容纳马里奥一人立足，不过，它们有一样特性是相同的，那就是"奇怪的引力"，所以当你看到马里奥绕着一个"巴掌大小"的星球头朝下来回跑的时候，千万不要吃惊。



■库巴！又是他！这次的宇宙危机也是他在幕后捣鬼吗？

多边形的现场试玩感想

依然是乐趣与想象力的完美结合

《超级马里奥银河》在本次E3上提供了总共四个关卡的试玩，其中第一个关卡"行星关卡"（姑且先这么叫着……）是试玩人数最多也是受好评最多的关卡。由于游戏的色彩搭配丰富，再加上马里奥一贯的卡通风格，所以在画面上显得非常惹眼。游戏的操作主要集中在控制移动的摇杆和通过晃动进行攻击的遥控器手柄上，同时遥控器手柄还控制着围绕在马里奥周围的小五角星，可以用它来吸收画面中的小星星，并且可以用做攻击的道具，当然数量与你吸收多少有关。由于游戏的舞台分布在圆形的小行星上，所以玩家需要时常判断自己所处的方位，对于空间感的把握有一定要求，不然在圆球上兜两圈就找不到北在哪儿了。



■这是此次E3展上首次公开的马里奥新造型——或者是新能力，变身为蜜蜂，这样就可以嗡嗡嗡地往高处飞了。

BIOHAZARD UMBRELLA CHRONICLES

©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED.

生化危机 安布雷拉历代记

- 机种：Wii
- 厂商：Capcom
- 游戏类型：STG
- 发售日：预定2007年内发售



像这样的大魄力特写，在本作中将会经常出现。

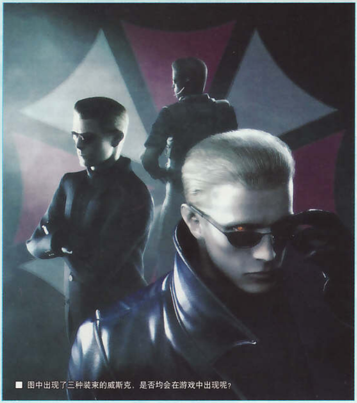
让你体会射杀快感的生化危机

将描写安布雷拉兴衰的系列几部作品连接到一起、运用双节棍手柄独特的感应操作方式进行游戏，这款有着明显总结性质的游戏为我们讲述系列作品中主人公们与安布雷拉的战斗史。在游戏中，我们无须再为寻找解谜道具而四处奔波，游戏重点将放在对射杀的体验上，当然，我们相信这一作不会是简单意义上的《枪之危机》的翻版，即将到来的必将是一场爽快感十足的射击盛宴。

细数勇士们的战斗历程

将系列作品中的故事紧密连接起来

玩家在游戏中并不是随意选择角色，游戏开始后，随着故事的发展，玩家可以依照各位角色的出场顺序进行选择，而在这之前，只能选用默认的角色进行战斗。例如，在《生化危机0》的篇章中，玩家起初只能操纵瑞贝卡，而随着故事的发展，比利将会加入，但我们却无法让里昂和克莱尔这样与剧情无关的角色加入。



图中出现了三种装束的威斯克，是否均会在游戏中出现呢？



瑞贝卡遭遇丧尸围攻。



陌生的场景，是否意味着新敌人的出现呢？



引爆油桶可对敌人造成很大伤害。

丰富的战斗元素

整合历作系统的精华，打破原有的战斗规则

本作中场景内的许多设施都将可以破坏，可以试想一下用手枪打碎桌子上的酒瓶、或者用霰弹枪破门而入，而更为重要的是，在遭遇大批敌人集团冲击的时候，我们还可以通过打爆附近的油桶等爆炸物来快速清除目标。不仅如此，游戏中还保留了一代和四代中广受好评的手榴弹，这意味着玩家在遭遇大量敌人的时候可以选择使用这种爆炸范围很大的高杀伤性武器攻击敌人。

从目前得到的消息来看，本作与以往的作品最大的不同在于将允许两名玩家同时进行游戏，这样以来，合理的战术配合将变得十分重要，我们完全可以让同时进行游戏的两人分别操控重武器和轻武器来有选择地对付不同的敌人，此外，交替射击也将减轻玩家的负担。不过，按照以往FPS类游戏的惯例来看，在两人同时进行游戏的时候，战场上出现敌人的数量也会相应增加。

Soulcalibur Legends

灵魂能力 传奇

©NAMCO BANDAI Games Inc.©NBGI

■机种：Wii
■厂商：NBGI
■游戏类型：ACT
■发售日：2007年冬



■这张概念原画揭示本作与《无双》有异曲同工之妙。

每一个游戏就是一个故事，但有些游戏能够升华超越、成为传奇。

“《灵魂能力》系列”便是这样的游戏。这款于Wii上登场的作品将FTG变为ACT，并凭借Wii的异质操作创造出全新的玩法，实在让我们兴奋不已。



时光倒转十余年

剧情的发展峰回路转

从最早的《魂之利刃》到最新的《灵魂能力Ⅲ》，目前整个系列共推出了4款作品，这4款作品的故事是一脉相承的。而本作来了一次回溯，故事发生在《魂之利刃》和《灵魂能力》之间。在《魂之利刃》中，圣战士索非蒂亚击碎了邪剑Souledge，但未能完全破坏它。随后赶到的西格飞被邪剑碎片控制，成为了杀人不眨眼的噩梦。目前已确认的可操作角色有：多喜、御剑平四郎、西格飞、艾薇。


■西格飞大剑一挥，将群敌砍得人仰马翻。


■蜥蜴人、刺客、狂战士都将成为游戏中的杂兵级角色。


■双人合作过关的感觉一定不错。

独特操作抢先看

身剑合一的动作体验

当年DC版《灵魂能力》对应钓鱼杆控制器，横挥为横斩、竖挥为竖斩，一时间传为佳话。现在真正的体感操作来了！游戏中玩家要把遥控器手柄当成剑来使用，以挥动遥控器手柄的方式来展开攻击，根据玩家的动作不同也会有各种各样的攻击出现。而移动方面则是由双节棍手柄的类比摇杆来控制的，而通过挥舞双节棍手柄的方式还可以做出闪避、跨步之类的特殊动作。像弹挡、受流这样的动作也依然会保留，不过目前尚不知道是通过什么操作来实现的。



机密情报大放送

E3展上的机密情报公开

除了Wii提供的独特操作之外，游戏的要素还有很多。丰富的武器设定向来都是“《灵魂能力》系列”的特点，在本作中每一种武器都会有自己独特的玩法。游戏中可以使用的角色要比3代少，而且在一开始还不能使用全部角色，必须随着剧情的推进才能使用全部角色。游戏中可以收集各种各样的武器，还可以学会新的招式。和过去不同的是，武器的区别除了性能之外，还会对招式产生影响。比如装备火焰剑之后，就可以使用火属性的技巧。此外游戏还引入了成长要素。

令人兴奋的是游戏还加入了双打的功能，两名玩家既可以对战，也可以一起闯关。游戏也准备了几个合家欢的同乐模式，这也算是Wii游戏的特色了。


■也有巨大的BOSS级角色等着玩家去挑战。

Rayman Raving Rabbids 2

NDS Wii

■厂商：Ubisoft ■类型：ETC
■发售日：预定2007年11月15日

雷曼 疯兔危机2

还有谁能比它们更疯狂？

本届E3大展任天堂发布会上公布了一段《雷曼 疯兔危机2》最新宣传影像，故事发生在日本，我们的疯兔跳上了相扑场，正当它模仿相扑摆手弄姿之时，一个体积有它10倍大的相扑出现在它面前，一跃跳起，场面十分爆笑。前作凭借极富创意的小游戏和超级恶搞的风格而大受好评，新作又将会有什么样的惊喜带给玩家呢？还是让我们一起来看看吧！

比前作更加疯狂的主题

疯兔们继上次想将雷曼囚禁在自己的世界未遂后，这次又打起了占领地球的主意。它们在一家大型购物中心里建立了穿梭空间的基地，疯兔们在头领的指挥下游历全球，去实现它们的新目标！不过我们的超级英雄雷曼是不会让它们轻易得逞的！本作中，雷曼将装扮成疯兔的一员，从内部来捣毁它们的邪恶计划！

比前作更加恶搞的小游戏

前作中游戏的主线虽然是射击，但真正令本作大受欢迎的还在于丰富的小游戏。拍手鼓、捉小猪、扔牛……本来就是超级恶搞的题材，再加上Wii独特的操作，玩起来让人乐不可言。而本作的小游戏将会远远超越前作，8大类别的60款小游戏可不是随便打打就能完成的。而且本作的舞台设定在地球，疯兔们也在占领地球的同时找到了新的乐趣——模拟人类的所作所为！因此，你会在本作中看到疯兔们在快餐店打工送餐、骑在电动牛背上斗牛、组成乐队演奏、在办公室里偷懒、在河边洗衣服……这些也都需要靠Wii独特的操作来完成，而且支持最大4人的多人游戏将会是本作的一大亮点！

此外，本作还加入了自定义服饰的设定，玩家可以用自己创建的疯兔角色来参加小游戏的比赛。玩家可以为疯兔带帽子、穿衣服，超过110种风格迥异的换装物品，让你创建自己喜欢的疯兔形象。





▲疯兔乐队登台演唱啦！这个小游戏同其他音乐游戏一样采用指令输入的方式，玩家只要根据下落的指令来摇动遥控器和双节棍就能演奏出疯狂的摇滚乐曲了。



▲这套衣服，不是《街霸》中的肯嘛……

MARIOKART Wii

Wii

■厂商：Nintendo ■类型：SPG
■发售日：预定2008上半年

马里奥赛车Wii

一场龟壳狂潮又将掀起



自从SFC版《马里奥赛车》诞生后，这个系列就成为任天堂新主机上必定登场的作品之一。一边用道具陷害对手，一边进行卡丁车竞速赛，系列首部作品就凭借搞笑的风格、乱斗的主题以及融入"《马里奥》系列"的各大要素受到玩家的喜欢。系列曾经推出的N64版以3D画面为亮点，NGC版以双人合作驾驶为亮点，而NDS版又因为支持任天堂Wi-Fi网络连接着实火了一把。最近Wii版《马里奥赛车》的消息也已经公布，究竟它的亮点何在？现在就来一起分享一下本作的最新情报吧。

手握方向盘感受赛车的乐趣！

本届E3大展上，任天堂拿出了一大堆Wii周边，其中的一款Wii Wheel能够与Wii遥控器组合成一个方向盘，来让玩家更真实地体验赛车游戏的乐趣。而《马里奥赛车Wii》将会捆绑这款Wii Wheel出售，手握方向盘来体验《马里奥赛车》，这在家用机平台还是首次。即使是第一次接触系列的玩家，通过方向盘模拟操作，很快就能上手，融入游戏的乐趣中去。

明星阵容再次上阵

与《马里奥聚会》一样，"《马里奥赛车》系列"也是一款集结了马里奥家族众多明星的有趣游戏。而作为系列最新作，本作登场的人物数量自然不会少，目前已经确定的就有马里奥、路易、耀西、瓦路易、瓦里奥、库巴、绿壳龟和碧奇公主，选择自己喜欢的角色准备驾着小车兜风吧！

网络联机保留，与全世界玩家一较高下吧！

支持任天堂Wi-Fi网络连接、能够通过Internet网络与全球玩家较量，这一点是《马里奥赛车DS》热卖的一个重要因素，因此《马里奥赛车Wii》自然就保留了对任天堂Wi-Fi网络连接的支持。登录网络与全球玩家展开一场激烈的角逐吧！



■在这样危险的铁轨赛道上角逐可不是件容易事。



■库巴、瓦路易两位反派角色正在一较高下。

Mario & Sonic at the Olympic Games

Wii NDS

■厂商：SEGA ■类型：SPG
■发售日：预定2007年圣诞节

马里奥与索尼克 北京奥运会



题材本身已是最大的噱头

老任手下的大牌明星没事总喜欢聚在一起热闹一下，光是在《马里奥聚会8》、《马里奥赛车Wii》、《马里奥足球》里面就打得火热。不过几个熟人斗来斗去总会腻嘛，所以前阵子《富豪街DS》里又请来SE的几位名角较量了一番。最近，马里奥大叔又盯上了SEGA的蓝刺猬索尼克和我们北京的奥运会，于是就有了这款Wii、NDS双平台的《马里奥与索尼克 北京奥运会》，两帮人马将会在奥运赛场上一较高下！

登场人物众多，大牌明星云集

不论是意大利水管大叔带领的马里奥军团，还是蓝刺猬所带领的索尼克军团，都有着不少实力强劲的高手，而在本作中你将会看到他们的身影一同出现在奥运的赛场上。目前已经确定游戏中登场的人物有马里奥、索尼克、路易、特尔斯、耀西、碧奇公主、库巴等，他们各自都身怀绝技，索尼克的速度、马里奥的力量、库巴的强壮、耀西的跳跃……奥运比赛因为他们的加入变得更精彩！

奥运官方授权，比赛场景绝对真实！

由于SEGA公司拥有2008年北京夏季奥运会游戏开发授权，因此本作在场景制作上，全部按照奥运会真实会场进行建模，最大程度还原了比赛场地的真实性，让你坐在家中也能体验奔跑在奥运赛场的真实感觉。

比赛项目丰富，各种创意玩法大集合！

本作将同时登陆Wii和NDS这两台异质主机，Wii的感应手柄和NDS的触摸屏操作，将会给这款体育游戏带来全新的玩法。游戏中每个比赛项目都好像一个小游戏一样，根据比赛项目的不同而基于两款主机的特性，制定出各种不同的玩法。目前已经确定游戏中将会有网球、赛跑、铅球、跳远、弓箭等众多体育项目，这次可别想着自己还能坐在那里按几下按钮就顺利取胜。想拿冠军，恐怕就要耗费一些体力了。

Contra4

NDS

■厂商：Konami ■类型：ACT
■发售日：预定2007年内

魂斗罗4

正统续作登陆NDS



由Konami公司于1987年发售的经典卷轴式射击过关游戏《魂斗罗》，通过其简明的操作，火爆的画面，多变的关卡，可双人同时操作的系统，赢得当时许多玩家的青睐。不过在1992年SFC上的《魂斗罗3 异形战争》之后，这一系列就一直止步不前了，这使许多喜爱这款游戏的玩家大呼不满。虽然之后在PS2等主机上有过《魂斗罗》系列作品，不过都是以外传的形式出现的。在等待了15年之后，Konami公司终于决定在2007年内在NDS上推出《魂斗罗》的正统续作《魂斗罗4》。

一样的模式，不一样的玩法

《魂斗罗4》还是以经典的2D卷轴式游戏出现，保留了3代可切换子弹的系统，通过NDS的双屏，使得游戏的场景更加宽阔，给了玩家更大的活动空间，不过相对的，游戏的难度也因此增加了不少。需要注意的是双屏中间的空隙大概有1/3到1/4个屏幕宽，遇到射速慢的子弹如果不算好提前量，那是打不到目标的。并且首次在游戏中出现了爪钩这一概念，玩家可以在有铁链的地方利用爪钩向上移动，增加了游戏的难度和灵活性。使用到双屏的大型BOSS战就需要玩家去寻找并摧毁庞大怪物的弱点，往往爪钩在这时候就派上了大用场。

一样的敌人，不一样的敌人

这款由WayForword Technologies负责开发的《魂斗罗4》的故事发生在《魂斗罗3 异形战争》的两年后，蓝人(Bill Rizer)和红人(Lance Bean)在从红色猎鹰(Red Falcon)手中拯救了地球之后，将再次面临新的宇宙生物—黑蛇(Black Viper)的入侵。敌人的设计方面没多大改进，大部分都是我们熟悉的敌人。比如1代里的杂兵，狙击手，炮台；2代里的手榴弹投掷者，隐藏在草坪里的炮台，3代里的狗，1代第一关最后的碉堡等，不过也有许多新的敌人。有自爆人，在桥下移动的炸弹机器人，在轨道上行动的巨型战车，在水下移动的骨头鱼等等。这次在与黑蛇的较量我们的两位主角能拯救地球并且全身而退吗？到底有什么强劲的BOSS在等待着我们的主角？一切尽在2007年。

Ghost Squad

Wii

■厂商：SEGA ■类型：FPS
■发售日：预定2007年第四季度

幽灵战队

世嘉经典街机移植作品



《幽灵战队》是世嘉公司在街机上的同名作品，这款经典的街机光枪游戏将于今年移植到人气主机Wii上，利用Wii其独特的动作感应控制手柄的特性，完美重现了这款经典的街机游戏。同时还增加了四人同屏联机等全新游戏要素。

完美的移植，简明的操作

这款移植作品利用了Wii的独特手柄，使之拥有了和街机一样指哪打哪的简明的操作。整个游戏共有多达25种武器供玩家选择，游戏除了经典的街机模式外，还有Wii版独有的多人同屏联机模式，以及另外2个未公布的模式。游戏的流程和世嘉的经典枪战游戏《VR战警》差不多，甚至还有类似《VR战警》选择前进路线的经典设定，某些选项直接影响到能不能玩到迷你小游戏。街机模式有3个关卡，玩家只需要在游戏过程中不断地打死各个地方冒出来的敌人就行了。需要注意的是敌人是有HP的，一定要确定敌人死亡再转移目标，不然被半死的敌人打中那就很不划算了。

迷你小游戏贯穿游戏流程



炸弹拆除


近身肉搏


狙击敌人

在整个游戏流程中，穿插着各种迷你小游戏，使整个游戏更加人性化，给人感觉对抗的不只是一堆会从不同地方冒出来的田鼠，而更像是一个严密的恐怖组织。



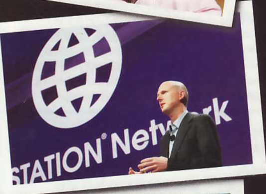
索尼：所有的演示都是实机演算

——亲历索尼E307展前发表会

SONY E3

文字&摄影 多边形







索尼的E307展前发表会紧接在任天堂之后，索尼体贴地在任天堂发布会外安排了很多大巴以接送刚刚参加完任天堂发布会的记者前往索尼电影制片厂去参加索尼E307展前发布会，不过搭便车的人实在是太多，排了有一会儿才坐上大巴。

接下来的路没有想像中的顺利，首先是路上堵车，车辆缓慢行驶，好不容易到了目的地，我在领取入场证的地方又遇到的麻烦——他们死活在入会名单上找不到我的名字，当然遇到这个麻烦的不止我一个人，你只要看看help desk那边排列的队伍就知道了。幸好在现场找到了去年帮助我入场的Nanako小姐，打了个招呼后她便想起了我，记得我曾经和她联系过，于是在她的帮助下我终于顺利拿到了入场证，不过在经过这么一番周折之后，虽然索尼发布会考虑到记者路上花费的时间而推迟了半个小时，但我还是迟到了几分钟。

入场之后发布会已经开始，很遗憾错过了开场部分，一些比较好的摄影位也已经被占领，我只好在第一排找了一个空位坐在了地上。索尼这次没有把发布会地点安排在往年的第15号摄影棚，而是小一些的11号摄影棚，不过与会记者依然是坐得满满当当，粗看上去的人数要比之前微软和任天堂的发布会多一些。

这个时候索尼SCEA的总裁杰克·特雷顿已经在舞台上开始演讲。他首先介绍了PS Home虚拟网络社区，之后宣布80GB版本的新PS3即将在北美上市，同时宣布了60GB版本的PS3降价100美元的消息，而后他保证将在本次发布会上向大家展示超过50款的PS3、PS2和PSP游戏，其中一部分将在会后提供现场试玩。随后大屏幕上开始播放PSP游戏集锦，值得关注的游戏有《海豹突击队：战术打击》、《虹吸战士：洛根之影》、《战神：奥林匹斯之链》、《寂静岭：起源》和《恶魔城X：历代记》等。

杰克随后与平井一夫在PS Home开起了玩笑，他问平井一夫是不是在玩“Ra——dge Ra——cer”（故意模仿平井一夫去年E3展前发布会上的怪腔怪调），平井一夫说，我就知道会有人拿这个跟我开玩笑，但没想到是你。随后SCE新任领军人物平井一夫登台，记者们报以掌声欢迎。平井一夫一上台就直接从口袋里掏出了传闻已久的新款PSP，与旧款PSP相比，新款PSP在厚度上要薄19%，重量减轻了33%，电池寿命更长久，而且进一步加强了视频播放功能，将从今年9月起开始在全球发售。随后平井一夫演示了新款PSP的视频输出功能，大屏幕上播放的《蜘蛛侠2》有着不逊于DVD的播放效果。平井一夫表示这一功能可以用来演示玩家任何想要展示的内容，对于PSP来说，这将是一个非常实用的功能。

随后杰克再次登台，宣布了冰银色的新款PSP，这款PSP将和附带1GB记忆棒的包括PSP游戏、电影、音乐的新娱乐同捆包一起发售，而且售价只要199美元。然后杰克又邀请了《星球大战》中的著名人物秋巴卡上台公布了达斯·维达主题的新款PSP，秋巴卡的登台引发了我在三个发布会中听到的最疯狂的欢呼和最热烈的掌声，美国人对《星球大战》的热爱简直达到了无条件疯狂的程度。与这款新PSP同时发售的游戏是《星球大战前线 反叛军团》，而售价同样只要199美元。秋巴卡还要求杰克他能保留手上的这台新款PSP，杰克说很抱歉我不能给你，秋巴卡生气地冲着杰克怒吼了几声，惹得现场观众哈哈大笑。



秋巴卡下台后，杰克又把索尼全球研发工作室的总裁菲尔・哈里森请上了台。脑袋和陈佩斯一样闪亮的菲尔上台后首先介绍了PS的网络服务，并表示目前有超过80款对应PSN网络服务的PS3游戏正在开发中，待会儿会为大家演示其中的五款。

首先演示的是一款名为《回声合金》的同时对应PS3和PSP的益智游戏，这个游戏看上去有点类似“视觉欺骗”游戏，通过移动舞台来遮掩各种陷阱或者达成某种通路来让小人顺利抵达目的地，游戏以新鲜的创意赢得了与会记者的掌声。其他演示的游戏还有曾发售过PSP版的《非重力赛车》的HD版，以及《痛楚》、《战鹰》和《海豹突击队》等游戏，其中后两款将通过蓝光和网络下载两种方式发售。

随后菲尔宣布XMB系统以及PS Home业务还将登录索爱手机，那么在PS3、PSP和索爱手机之间将形成整个PS Home的互动，这一点与去年微软公布的横跨PC、X360和手机的LIVE服务颇有相似之处，例如玩家可以用手机拍摄的照片在PS3系统的PS Home虚拟社区中向大家展示并与之分享。菲尔还展示了从PS Home中直接与其他玩家进行游戏互动的功能。其中还重点介绍了《Sing Star》这款卡拉OK游戏。

之后杰克・特雷顿上台继续介绍80GB版本PS3和60GB版本降价的相关消息，他表示自从本周一降价决定公布后，PS3在北美地区的销量增长了近两倍，而PS3今年年内的全球预计出货量将在1100万台以上。而游戏方面，在年内将有超过200款PS3游戏发售，其中180款会在北美市场发售。稍显意外的消息是韩国著名网游厂商NCSOFT宣布成为PS3独占开发商，并以此为开始，杰克宣布了包括Ubisoft的《薄雾》，以及Epic Games的《虚幻锦标赛3》在内的大作将在今年年内成为PS3独占游戏。不过随后演示的一大批包括《使命召唤4》、《刺客信条》、《夺命双雄》、《生化危机5》、《火爆狂飙 天堂》在内的第三方游戏作品中，没有一款是PS3独占的……

发布会进行了将近一个小时，终于迎来了一个真正意义上的高潮，小岛秀夫带着《MGS4》最新预告片登台，与会记者毫不吝惜的将自己的掌声献给了这位“具有传奇色彩的游戏制作人”，这段精彩的预告片在本期杂志附赠的DVD中将会看到，这里就不废话了。小岛秀夫最后说，本作将在2008年初全球同步发售，并且在下周的MGS20周年纪念会以及今年的TGS上将会提供本作的试玩，敬请大家期待，最后小岛秀夫在大家更加热烈的掌声中走下舞台。惟一需要注意的一个细节就是，从小岛秀夫登台到他最终离开，无论是他本人还是杰克都没有提到本作是否为PS3独占的话题，这应该是一个有趣的信号。

之后的时间又留给了菲尔・哈里森，他在PS Home中穿着《瑞奇与叮当》的衣服为大家介绍了这款来自SCEA的PS3新作，同时在大屏幕上还播放了包括《失落的传承》、《NBA 08》、《天剑》和《未知海域：德雷克的宝藏》等游戏制作人对各自作品的介绍。不过最引人关注的游戏莫过于仅仅播放了一小段画面的《GT赛车5 序章版》，游戏不仅将具有CG级别的游戏画面，还将具有完美的网络功能，虽然只是短短的一段画面，但也引起了场内一阵呼声。

在发布会最后，菲尔刚刚宣布发布会即将结束，后台的杰克就提醒他，你是不是还忘了什么？菲尔就故作刚刚想起来状，并强调“你们接下来看到的将是绝对的实机演示。”接着屏幕上伴随着四声重锤出现了《杀戮地带》中海尔干星人的面部，于是大家都明白该是《杀戮地带2》出场的时候了。大屏幕上开始播放与2005年E3那段CG很神似的桥段，这时舞台右边走上来一位拿着PS3手柄的白衣男子，他就是在实际操作这段演示的人。从整体而言，这段演示还算精彩，除了画面不如当年那段CG之外，整体游戏气氛基本达到了当年的水准，看上去是一款值得期待的作品。

这段演示过后，杰克再度上台总结了这次发布会的内容，并感谢与会记者的到场，同时提醒大家别忘了在发布会后去参加隔壁的试玩酒会。因为这发布会结束的时间已经是正午了，索尼的这个安排还真是体贴，大家可以一边填饱肚子，一边试玩精彩的游戏。与其他记者聊天的时候，大家都不约而同地提到同一个话题，那就是《最终幻想ⅩⅢ》的缺席，如此重头的作品没有发布任何新消息，这不免让人对PS3的前景表示一点担忧，《MGS4》已经很危险，《GT赛车5》还遥遥无期，光靠一个《杀戮地带2》也不够分量，这是很多记者在参加完索尼发布会之后达成的共识。













绝地反击 未尽全力

改良版轻薄PSP降临
北美市场PS3正式降价100美元
欧版PS3特惠套装公开







本届E3展的聚光灯不出所料地落在了索尼的身上：PS3降价、新型PSP公布、《杀戮地带2》实际游戏画面公开……人们最想看到的东西差不多都看到了，只是……只是还差那么一点点……力道。绝地之中的索尼重拳已出，但未尽全力。

开展之前公布的PS3降价决定先是让人兴奋了一把，全球各地的知名媒体纷纷报道。然后就有第三方跳出来说：不行！降价幅度太低了，应该再降一次。就在人们欲抨击第三方贪得无厌之时，索尼发话了：其实此次降价是为了让零售商把60GB版PS3卖光，以后我们只卖售价599美元的80GB PS3。闹了半天，PS3的售价还是599美元，人们得到的只不过是多出来的20GB硬盘空间，以及一张制造成本只有几美元的《机车风暴》。这是继去年TGS久多良木健突然宣布PS3降价以来，索尼在售价方面又一次表现出犹豫不决、优柔寡断的态度，也进一步证明了PS3成本太高，索尼难以真正降价的尴尬境地。

比起降价，《杀戮地带2》画面如何是很多玩家更为关心的问题，其实这款游戏的意义早已超越了游戏本身，在很多人眼中，它的实际画面直接等同于PS3的性能实力。索尼选择在微软发布会召开的几个小时后为《杀戮地带2》专门召开一个记者招待会，体现了索尼对该作的信心。当然《杀戮地带2》此次的预告片＋操作演示还是非常震撼的，对于该作画面素质的讨论还将延续很长一段时间，不过它比起2005年的那段CG动画毕竟还是有差距的，因而也无法让人对PS3的机能从此拜服。

新型PSP的公布既在情理之中，又在意料之外。新机型的公布毕竟是件好事，不过这款PSP的瘦身幅度以及几乎不变的外形仍然让人感觉诚意不足，而且在此次E3上展出的PSP游戏仍然是早已公布的那么几款，本应大做文章的《战神：奥林匹斯之链》也缺乏应有的宣传。

E3 07让人看到了索尼摆脱困境的努力，但真正的爆发估计还要等到今年的东京游戏展。

60GB版PS3正式降价100美元！

80GB版新机型即将全面登陆北美市场！

价格一直是PS3的瓶颈，目前PS3的销量一直在三大次世代主机中垫底，5月份其在美国的销量仅为8.2万台，而X360为15.5万台，Wii为33.8万台。因此在E3展召开之前，PS3是否会正式宣布降价一直是人们最为关注的问题之一。索尼CEO霍华德·斯特林格和社长中钵良治已经在不同场合透露他们已经在研究PS3的降价事宜。7月初，零售商方面率先透露了风声。美国著名零售商如Best Buy、Circuit City、Target等张贴了促销海报，在海报中明确指出60GB版本PS3将会降价100美元。就在人们等待索尼在E3新闻发布会中确认降价消息时，7月8日，索尼选择在E3开展的前三天提前公布了PS3的降价决定。

索尼宣布，美版60GB版PS3从7月9日起正式降价100美元，以499美元的价格推出。目前这一降价决定仅针对北美地区，欧洲和日本是否会跟进，还有待索尼方面的进一步声明。在宣布60GB版PS3降价的同时，索尼同时公布了一项意料之外、同时也是情理之中的决定：从8月开始推出售价为599美元的80GB新版PS3。新版PS3与之前的欧版PS3相同，主机内没有用于模拟PS2游戏的“情感引擎”(Emotion Engine)芯片，而是采用软件模拟的方式向下兼容。从而在一定程度上降低主机成本。为了让玩家多花的100美元物有所值，这款80GB版本的PS3还将赠送一张《机车风暴》。

SCEA总裁Jack Tretton表示，索尼非常注重通过网络下载方式供应的游戏，今年内在美国就会有40多款游戏通过PLAYSTATION Network提供下载，因此玩家需要有容量更大的硬盘。在回答记者关于“此次降价是否回应外界压力”的提问时，Tretton说：“如果总是考虑竞争对手以及他们的举措，就会让自己迷失方向。”此次降价“是对消费者的让利行为”。另外值得注意的是，在此次推出的80GB版本《机车风暴》同捆套装的封面上可以看到“限定版”的字样，这是否意味着在限定的出货数量卖完之后，80GB版PS3就不送游戏了呢？对此Tretton并没有做出确切地回答，他表示该版本在年末假期期间都会一直供应，之后将会根据消费者的需要而调整。对于人们对PS3独占游戏不足的疑问，Tretton表示目前SCE的第一方游戏阵容空前强大，《抵抗：灭绝人类》和《机车风暴》的销量已经都超过了100万套。下一阶段将会有15款独占游戏大大推动PS3的销量，其中《未知海域：德雷克的宝藏》、《天剑》、《龙穴》将会是近期的重头戏。



■8月份之后在美国估计就只能买到这款售价599美元的套装了。

业内关于PS3降价的反响

第三方

Konami对PS3的降价消息最先做出回应，Konami北美及欧洲事务负责人北上一三说：“对于索尼仅把价格下调100美元能否重新赢回消费者的支持，我表示怀疑。我觉得不会造成太大的影响……有500美元，你已经可以买一台PC了。”不过北上一三显然对PS3的降价是持欢迎态度的，毕竟这肯定会让PS3的销量提升，从而提升游戏销量。对于流传得沸沸扬扬的《潜龙谍影4》登陆X360的传闻，北上一三说：“《潜龙谍影》毕竟是诞生在PS上的游戏，我们希望让它一直成为PlayStation的游戏，但是我们可能会采取某些措施。”

Capcom首席财务官阿部和彦也认为PS3的降价幅度不足，他在路透社的采访中说：“(PS3的)价格已经降了一次，很可能在年底之前还会再降一次，我预计PS3的装机量将会逐步提升。”


■《潜龙谍影4》在日本的“PS首映会”中进行了操作演示。

竞争对手

PS3降价声明公布后没多久，微软立刻做出回应，并且用充满讽刺的语气暗示PS3刚上市8个多月就降价体现了索尼的无奈。一位微软发言人说：“索尼的举动可以说是意料之中，对于此举将会有多大的作用，我们将静观其变。他们的主机上市仅8个月就宣布降价，这是多么有趣的事啊！而我们的X360都卖了一年半了，虽然一直没有降价，却仍然卖得很好。我们正在按照原先规划的方向顺利发展，为全世界提供最棒的游戏及娱乐。”

微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔干脆说“没发现PS3有降价啊！”他在英国游戏媒体的采访时说：“有趣的是，我没看到(PS3)有降价啊！难道是我看错了吗？它的价格仍然是499和599美元。他们只不过是在相同的价格下，增加了硬盘容量而已。这对我来说不能算降价。不是我瞎扯，当我看到‘降价’的消息时，我还以为要降到399美元呢！”

市场分析家

多数分析家对于PS3降价的总体反应都是积极的，认为499美元的60GB PS3与X360精英版(479美元)售价仅相差20美元，此举将会给微软造成压力，使其尽快降低X360的售价。不过也有一些分析家认为，PS3降价后仍然昂贵，不会在本质上改变其目前的局势。Lazard Capital Markets投资公司著名分析家Colin Sebastian说：“就算是降价了100美元，PS3仍然是属于昂贵的高端机种，不过降价总是可以刺激需求的，虽然我个人认为局势不会有太大的改变，PS3的销量还不至于就此摆脱颓势，但这毕竟是一个良好的开始。”

疑问 降价实为烟幕？

PS3降价是本届E3展最具争议性的话题，主要原因并非降价本身，而是此次降价的真实性。7月12日，SCEE总裁David Reeves表示此次降价其实只是清货行为，目的是将目前零售商的60GB版本PS3清空，之后将仅销售80GB版本PS3，也就是说PS3的价格仍然是599美元，只不过是硬盘变成了80GB，并且多送了张游戏。不过后来SCEA公关部主管Dave Karraker又说：“在未来一段时间内，两种机型都会有充足的供应。”



随后在接受挪威游戏电视台VGTV的采访时，SCEI总裁兼首席执行官平井一夫说：“从硬件角度而言，我们确实将美国市场的60GB版本PS3降价到了499美元，不过我们不会再生产该产品了。该产品卖光之后，我们将只卖599美元的版本……”随后SCEA方面也确认了60GB版PS3即将停产的消息，Karraker改口说：“60GB版本PS3将会以499美元在美国销售，直到卖光为止。我们现在有充足的存货满足当前消费者的需求。”

改良版轻薄PSP降临！

多款超值套装同时公开

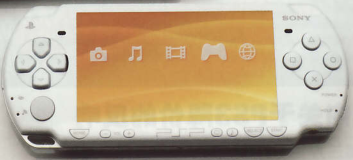


■简装版"钢琴黑"的销售包装。

新版 PSP 造型 从上到下依次为"钢琴黑"、"冰银"和"陶瓷白"







重量

189克

原版为280克

体积

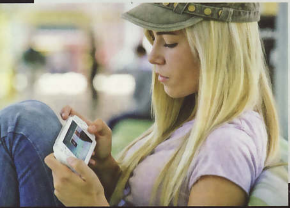
169.4×18.6×71.4mm

原版为170×23×74mm

上市时间

2007年9月美日欧陆续上市

虽然整体造型不变，不过与原版PSP相比还是有一些细微的差别，例如原本位于机身底部的喇叭被移到了屏幕两边。



截至2007年3月底，PSP的全球出货量已经达到2500万台，软件总出货量超过1亿套，对于一款新掌机来说已经算是不错的成绩，不过比起NDS还有很大的差距，第三方游戏发行商们一直都在期待索尼推出新款PSP。从今年年初开始，有关改良版PSP的消息从来没有间断过。在E3展之前就有各种传闻称索尼将会公布新款PSP，不过也有很多业内人士认为目前索尼的当务之急是PS3，新版PSP恐怕没有那么快公布。然而在SCEA的E3新闻发布会中，经改良的轻薄型PSP终于揭开神秘面纱。

轻薄型PSP（PSP-2000）在造型上没有多大变动，仍然有4.3英寸的宽屏幕液晶屏，但是在厚度上减少了19%，重量上减轻了33%。在硬件规格上，新版PSP与原来的款式基本相同，但是主内存从32MB增加到64MB。增加内存的主要原因是为了让新版PSP将UMD光碟中的更多游戏数据调入内存，从而缩短游戏时的读盘时间。至于此举是否会增强游戏画面，目前未明。

另外这款新版PSP也增添了一些实用的功能，最重要的新功能是视频输出，玩家可以将PSP的画面输出到大电视上，在电视上玩游戏、看电影或者看图片。不过要将PSP的游戏画面输出到电视上，需要有支持逐行扫描的电视，以及PSP专用的线材（D端子AV线或色差AV线），这些线材需要单独购买。此外还有一种类似于PDA的新增功能是用户可以通过USB线将新版PSP连接到PS3或者PC上进行充电，并且在传输数据时可同时充电。新版PSP将会推出三款颜色，分别是"钢琴黑"、"陶瓷白"和"冰银"。

另外值得一提的是，这款PSP的电池容量仅为1200毫安，比原版PSP的1800毫安小了许多，这也是PSP的体积和重量得到控制的原因之一。不过这是否意味着新款PSP的电池续航时间将会缩短许多呢？对此SCE的相关人员表示，新款PSP采用了新的节电技术，但是在SCE的官方资料中并没有给出续航时间的具体数据。





▶可以看到耳机插孔的位置有点变化，并且多了一个视频输出的标识，专用D端子AV线或色差AV线就是插在这个接口上。

新型PSP 两款特惠套装

前文中所提到的“钢琴黑”、“陶瓷白”和“冰银”这三款轻薄化新版PSP将分别以三种形式推出，冰银版本对应“《达斯特》PSP娱乐套装”、陶瓷白对应“《星球大战 战斗前线》娱乐套装”，这两个套装售价均为199.99美元。钢琴黑对应的则是售价为169.99美元的简装版，价格与目前的简装版相同。

《达斯特》PSP娱乐套装

发售时间	9月10日
售价	199.99美元

包含内容

■冰银新版PSP一部
■《达斯特》游戏一张
■福克斯热门剧集《Family Guy》的《The Freakin Sweet Collection》UMD影碟
■1GB记忆棒一个



《星球大战 战斗前线》PSP娱乐套装

发售时间	10月9日
售价	199.99美元

包含内容

■陶瓷白新版PSP一部（背部印有Darth Vader的图案）
■《星球大战 战斗前线：叛军中队》游戏一张

*此版本为限量推出



欧版PS3 超值套装公开

SCEE于7月13日宣布将会在欧洲推出一款“Starter Pack”PS3特惠套装，该套装的售价仍然是599欧元/425英镑，套装的内容除了原先的60GB版本PS3外，还将赠送两款游戏和一个额外的手柄。该套装于7月18日在英国上市，欧洲其他地区将于8月1日发售。套装赠送的两款游戏为玩家自选，可选游戏包括：《抵抗：灭绝人类》、《机车风暴》、《源氏：神威奏乱》、《一级方程式赛车 锦标赛版》和《山脊赛车7》。

SCEE总裁David Reeves说：“我们已经在SCEE管辖地区卖出了120多万台PS3，PS3已经取得了巨大的成功。”此次PS3特惠套装的推出，表明欧版PS3至少在近期之内不会降价，欧版PS3本就是三大地区中最贵的，并且上市时间最晚，尽管如此，享受最差待遇的欧洲玩家却对PS3报以最高的热情。据分析家预测，欧版PS3在秋冬期间仍然有可能降价。



■欧版PS3虽然仍是全球最贵的，不过多赠送两款游戏和一个手柄总算是令人欣慰。



■SCEA总裁Jack Tretton

PlayStation家族战绩总结

SCEA总裁Jack Tretton在新闻发布会中总结了PS2、PSP和PS3目前取得的成绩。首先是PS2，Tretton自豪地说这是“全世界有史以来最成功的游戏机”，目前全球总装机量已经达到1.18亿台，在美国已经创造了260亿美元的总销售额，并且仍将保持长期的生命力，在下一个财政季度内，将会有超过160款PS2游戏推出。

在PSP方面，虽然落后于NDS，但是预计在下半年内将会再次活跃，本财年预计将会出货900多万台。Tretton表示，UMD影碟的销量也已经有所回升，比2006年同期提高了35%。而PSP自从4月份降价30美元之后，销量已经提升了90%。今年内，将会有140多款游戏在北美推出，其中包括20多款第三方独占游戏，而索尼第一方也将会推出8款独占游戏。

在PS3方面，PLAYSTATION Network网络服务自从投放以来，已经有超过2000万次的下载次数，只用了7个月就已经有200万用户，其中75万来自北美。自从7月9日正式降价以来，PS3在北美五大零售商各分店的销量都达到了原来的两倍以上。索尼预计年内出货1100万台PS3。

Gran Turismo 5 Prologue

©Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



■本次公开的新场景是位于大阪与名古屋之间日本铃鹿赛道，这是条非常著名的赛道。

GT赛车5 序章版

■机种：PS3
■厂商：Polyphony Digital
■游戏类型：RAC
■发售日：预定2007年10月发售



■选车画面完美展示宝马Z4 30i内部情况。

梦想离我们越来越近了

没有人能做出比《GT赛车5》更华丽的预告片，也没有人敢做出比《GT赛车》更华丽的游戏预告片。Polyphony Digital的对手只有一个那就是时间。本次E3再度亮相的《GT赛车5》虽然仅播放了一段预告片，但E3会后的7月17日，Polyphony Digital突然对外宣布《GT赛车5 序章版》发售日锁定在2007年10月……

赛车贵族荣耀降临

誓死捍卫PS3平台的最高荣誉

《GT赛车5》作为SONY自家的镇山之宝，在本次E3还是以含苞待放的姿态登场，游戏仅仅公布一段全新的影像，并且官方将游戏命名为《GT赛车5 序章版》。

在第三方游戏终将流水无情的今天，《GT赛车5》将与SCE第一方众多游戏一同完成捍卫PS3平台荣誉的重任！如此重要的作品，不容有失。索尼和制作人山内一典都必将竭尽全力使《GT赛车5》再攀新的高峰，它必须说服玩家把野心勃勃的《极限竞速2》和《PGR4》扔到一边去。在之前的访谈中，山内公布过将在《GT赛车5》中加入的一些新要素。我们最期待的首先是车内视角以及伴随而来的完整内饰图像。这一要素在本次演示中得到了进一步披露。众所周知，在实际驾驶中的视角是驾驶座视角。"《GT赛车》系列"作为正统作品单作销量最大的赛车游戏，作为"真实驾驶模拟器"，首次在游戏中加入了最具投入感的车内视角。既然加入了车内视角，汽车内部的各个部件也顺理成章的被加入进来。可想而知，车辆内部的建模工作可不是一件小事。七百多辆轿车不仅要制作出精细的外形，更要根据汽车厂商提供的官方数据支持，制作出驾驶者极为敏感的仪表盘、方向盘、内饰等部分。山内在访谈中曾经说过，《GT赛车5》将工期拖得如此之长的原因主要在于车辆的建模耗去了大量的时间。

据悉，《GT赛车5》中一台完整的车体建模需要一个人花费180天，而当年《GT赛车3》需要30天，初代游戏仅需一天！诸位GT的粉丝请和我一起祈祷五代的工期不要拖成一代的180倍。当然，PD投入的大量时间和精力到玩家手里将变成"《GT赛车》系列"史上从未有过的代入感。



■车内视点详情有待进一步公开。

管中窥豹，期待无限可能

越来越多的强悍消息拥抱GT5

先前公布的《GT赛车 HD》的画面固然巧夺天工，然而本次E3上的《GT赛车5 序章版》的展示视频在此基础上又有了不小的提升。抛开演示视频最初显然属于一段后期预渲染动画外，我们可以管窥正式游戏的效果。画面的光影效果得到了特别的关照，街边商店的设置栩栩如生。车身自然的光泽与车体的存在感只能让我们用"不可思议"来形容，影子随着车身每一处最细微的棱角在地面上起舞。7月17日PD正式对外宣布，《GT赛车5 序章版》将最大支持16辆赛车进行竞速，这又创下了系列又一新记录。玩家看到此情此景时只有一个感觉：这就是真实的比赛！我们已经迫不及待的准备驾驶Skyline在纽伯格林赛道驰骋！

如果《GT赛车 HD》仅一辆赛车的飞驰都已经让你眼前为之一亮的话，我们完全有理由相信《GT赛车5 序章版》必定会让你拍案叫绝。《GT赛车》一直代表了PS系主机的画面实力，这将是SONY再一次让全世界信服PS3硬件机能的机会。山内一典之前的"照片级图像"的诺言能兑现么？显然，我们可以将山内的PD与总让人提心吊胆的SCEE区别看待，对之报以乐观的期待。画面上的征服只是第一步，在预告片中我们看到了车库维修镜头，以及"PS HOME"等未知要素，相信不久之后就会有相关信息。


■这幅图片就是要向全世界展示《GT赛车5》的强悍表现。

更多名厂名车加盟

法拉利的到来仅仅是开始

"《GT赛车》系列"虽然得到了日系车厂的大力支持，并已经获得了宝马、奔驰等海外品牌的授权，可惜多年来除了荷兰世爵曾经惊鸿一瞥外，一直缺少保时捷、玛莎拉蒂、兰博基尼等令车迷只闻其名即可热血沸腾的名字。作为汽车运动的爱好者，不可以容忍没有超级跑车的游戏。作为超级跑车的粉丝，不可以容忍没有法拉利的赛车游戏。《GT系列》最大的缺憾之一就是海外高端跑车品牌的数量有限。在E3的游戏演示中，我们惊喜的发现了超级跑车法拉利F430的身影，这意味着高贵的法拉利终于向全世界数千万《GT赛车》玩家张开了怀抱，成为第一个加入《GT赛车》大家庭的豪华跑车品牌。在本次影像中我们还惊奇的发现了奥迪最尖端超级跑车R8的身影。没想到于2007年年中才正式上市奥迪R8这么快就加入到了《GT赛车5》的行列中。



■中间这辆银白色的跑车就是奥迪R8，全球首发售价约9.8万欧元。



■至今也没有公布"车库"系统的详情。


■标准的名车大赛。


■黄色VIPER GTS '02比较少见。


■GT-R Proto'05是日产汽车的骄傲。


■福特Mustang GT'07。

赛车游戏新时代的开始

编辑感受

《GT》依然是全世界最强赛车游戏

最令人佩服的地方就是《GT赛车5 序章版》不仅仅拥有世界上最顶尖的车体建模，而且在这样高精度建模的基础上能够保证16辆赛车同时运行。在画面上所表现出来的车辆外壳硬度、厚度、车体重量感、车身油漆的光泽等都会给你最真实的视觉效果。起初我还对《GT赛车5》的整体效果将信将疑，当看了7月17日在PS PREMIERE 2007会议上展出的游戏画面和视频后，我的顾虑被完全打消了。PD在《GT赛车5》的制作上保持一贯不惜血本的作风，不管他们是用什么方法什么技术来制作这款游戏的，从目前的效果来看这是全世界最强的赛车游戏。仅剩那句俗话，让我一同迎接《GT赛车5 序章版》新的跃动，等待10月的早日到来吧。

Killzone2

©Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Guerrilla. All rights reserved.



■游戏在建模上耗费了大量的多边形，所以人物细节看起来非常丰富。

杀戮地带2

■机种：PS3
■厂商：SCEE
■游戏类型：FPS
■发售日：2008年



■Cosplay 05E3经典镜头。

这是一款无论是索饭还是软饭都同样关注的神奇作品。

话题性大作《杀戮地带2》终于在两年后的今天曝光了。但关于对它的争论并没有因为这次E3的亮相而宣告结束，我想《杀戮地带2》将成为TVGame玩家中一个长期性的话题，是流芳百世还是遗臭万年，或者就这样无趣地离开我们的视线，这只能等到游戏发售才能下定论。

一次令所有人印象深刻的展示

不同眼光会带给你不同体验

本次E3上，《杀戮地带2》为我们带来的当今地球科技结合PS3硬件所能实现的效果，一切都是为了向2005年E3上那段惊世骇俗的CG片断看齐。我想不会有人真的相信PS3能够制作出05年那样的效果吧，最关键问题在于《杀戮地带2》能够做得有多接近。由于个体的差异，观赏完《杀戮地带2》首个正式预告片之后，我们能听到多种不同的声音，总的来说大多数人对游戏持肯定、积极的态度。《杀戮地带2》的制作公司Guerilla并未全面采用当今最时髦、最前沿的图形技术来打造这款游戏。给人的感觉是这是一款运用PS2最成熟的开发技术，结合PS3的优势性能进行量身定做的产物。这可能也是利用PS3专用开发工具EDGE打造的第一批产品。无论在特效、建模、贴图还是角色动画上，游戏确实比当前许多PS3游戏要高出一个档次。最令我欣赏的是当子弹击中敌人后，敌人会做出各种痛苦挣扎的动作，甚至是暴头……伴随着大量血溅横飞的效果使得游戏的临场感大增。

官方还强调，《杀戮地带2》在光源和爆炸效果上也有着其他游戏无法比拟的优势，并且游戏的全屏抗锯齿表现也令画面看起来异常平滑，不会出现所谓的“狗牙”现象。

看完《杀戮地带2》的演示后，我们自然会将它与当今其他顶尖大作进行比较，这很大程度上真的取决于个人眼光。就我个人而言，如果以满分100分进行评判的话，我会给这次《杀戮地带2》的印象分打个78分。游戏给我视觉感觉是印象深刻，但谈不上惊艳。我们没有看到与战友电影般的互动，也没有看到与大型机械的玩命对抗，整个演示基本都是小规模的巷战。现在惟一可以确定的是演示中的战斗部分确实是实际游戏画面。从E3采访回来的多边形同志以及官方发言也确定了这一点。



■爆炸与互动效果在游戏中有不俗的表现。

故事主线判明

一场反攻海尔刚星球的战役

海尔星人(Helghast)突袭维克塔星球(Vekta)两年后，ISA方面军队发动了对海尔星人的老家——海尔刚星球的反攻战。战斗的目标直指海尔刚皇帝维撒里(Visari)，因为只有将他活捉才能阻止这场战争。玩家扮演先头部队Sev的一名战士投入到这场战役中。然而当Sev的战士们登陆到海尔刚星球的首都才发现这里已经是铜墙铁壁，到处都是海尔星人建立的武装设施。更糟糕的是，海尔刚星球的气候根本就不是人呆的地方，恶劣的环境成为了战士们需要面对的又一强敌……



■敌人被子弹击中后的动作那可是相当丰富。



开发商Guerilla官方Q&A摘要

让我们听听开发人员的所思所想

Q 整个Guerilla开发团队有多少人？

A 一共135人。

Q 请描述一下在Guerilla工作的氛围。

A 这里拥有创造性的工作氛围，而且大家来自五湖四海。在我们公司拥有来自20个不同种族的人。

Q 是什么促使整个团队继续制作《杀戮地带》的呢？

A 团队中许多人都很热爱FPS游戏。我希望在《杀戮地带》系列中表现出20世纪那些重大的冲突事件。

Q 与其他FPS游戏相比，《杀戮地带》系列如何能做到独一无二呢？

A 《杀戮地带》的独一无二就在它是源于现实世界却又高于现实。我们从20世纪那些重大的冲突事件中获取灵感，但我们并不把游戏的背景设定在地球或者某一特定历史时期。

Q 你希望玩家看了《杀戮地带2》的演示后留下何种深刻印象呢？

A 我希望看过的人会觉得：WOW，简直太震撼了。我希望他们留意关卡的细节，还有战场紧张而又混沌的氛围。看到他们的反应我们真的很激动。

Q 有军事人员或者专家顾问参与《杀戮地带2》的设计吗？

A 没有军事方面人，不过我们确实同好莱坞特效以及来自不同领域的武器专家共同合作。我们在枪械手感，装填子弹，开枪射击等方面取得了突破。我们将尽可能的做到真实。

Q 玩家能够期待在游戏中看到哪些全新的环境刻画和互动效果呢？

A 《杀戮地带2》是一场针锋相对的战争，玩家将在里面看到最酷的爆炸和破坏效果。这次的战争被设置在一个全新的星球上，那里众多环境都是绝无仅有的。

Q 在AI方面，《杀戮地带2》会做出哪些改进和提高呢？

A 由于我们制作的场景非常复杂，所以AI必须面对场景的变化做出相应细微的智能判断和战斗。利用夜视装置，敌我双方在夜晚也会发动战争。我们希望让敌人在夜晚也能精确执行战斗指令。



■敌人浓稠的血浆飞溅出来。



■画面的整个基调就是这样黑。

《杀戮地带2》需要的不仅仅是画面

编辑感受

对游戏的顾虑和展望

《杀戮地带》拥有很酷的武器和角色设定，再加上压抑的世界观，这让许多人会对它肃然起敬。然而初代《杀戮地带》为什么没有受到好评呢？抛开由于PS2机能限制影响游戏画面和帧数等客观因素外，其实游戏在很多方面，例如任务设定，利用手柄操控的手感，射击命中感等很多方面都存在缺陷，整个游戏给人太多幼嫩和不完善的感觉。对于《杀戮地带2》来说，我个人最担心的其实并非游戏的画面(画面其实已经过关了)，而是实际游戏乐趣。从演示中我依然感觉到游戏在AI方面问题严重，海尔星人的士兵好像都没有经过训练，他们在战场上表现得更像是不怕死的莽夫，经常无目的的乱穿。现在除了期待能尽快玩到《杀戮地带2》的Demo进一步体会外，我也希望制作团队能够将工作的重心放到游戏任务、射击判定等方面来。



■全球首张《KZ2》官方游戏图片，值得纪念。

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

©1987 2007 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.



■ Solid Snake在本作中被称为"Old Snake"，外表的改变是显而易见的，但我们相信那颗坚强的心不会有任何改变。

潜龙谍影4 爱国者之枪

■机种：PS3
■厂商：Konami
■游戏类型：ACT
■发售日：预定2008年初发售



2008年初！这是《MGS4》新的发售日。这也意味着在2007年这个"《METAL GEAR》系列"诞生20周年的特别年份里是无法玩到这款"20周年纪念作品"了。当然，延期就意味着小岛组能有更多的时间来打磨这款对于PS3至关重要的作品，这对玩家来说也未尝不是一件好事。在本次的索尼发布会上，小岛秀夫登台亮相并公开了一段长度为6分钟的全新预告片，这是《MGS4》的首个英语版预告片，斯内克的英语版配音演员依然是大卫·海特。小岛秀夫在接受采访时宣布，他们将于7月24日在日本举行的"《METAL GAER》系列"诞生20周年的纪念活动中提供可试玩的版本！我们将连续跟踪报道有关《MGS4》的新情报，敬请留意。

世外天堂的首领利奎德·山猫

"军事经济"成为世界新的支柱

左轮山猫(Revolver Ocelot)是串起整个系列故事的关键角色，在《食蛇者》中，他三面谍的形象令人印象深刻。这一次他的身分是世外天堂(Outer Heaven)的首领，"世外天堂"这个名字可能会被系列的老玩家所熟悉，不过这里的"世外天堂"指的是一家富可敌国的军事力量派遣公司。左轮山猫在本作中有一个新的称号——利奎德·山猫(Liquid Ocelot)，这是因为他的意志已经被利奎德·斯内克(Liquid Snake)完全控制了……他亲自来到战场上的目的又是什么？



新的猎狐犬小队登场！

次世代特种部队4人小分队投入战斗！

06年E3版梅莉尔VS.07年E3版梅莉尔





相比之下06年版的梅莉尔显得"嫩"了许多，从这一点上我们可以感觉到，也许《MGS4》将会成为剧情最为成人向的《MGS》。

在《MGS》中就已经登场的"次世代特种部队"猎狐犬部队(FOXHOUND)相信一定为许多系列FANS所熟知，而在本作中，我们再次看到了那个熟悉的"叼匕首的狐狸"的标识，而佩戴这个标志的人我们就更不陌生了，那就是梅莉尔——《MGS》的女主角，罗伊·坎贝尔的侄女(其实是女儿)，这个与斯内克有过一段故事的女人为什么会再次出现？并且我们得知她已经是猎狐犬部队的指挥官了！从这张图片中我们可以看到梅莉尔一行4人身着潜入服，梅莉尔已经不再是当年那个初出茅庐不懂世事的小女孩了，她的眼神中透露出的只有坚毅。不知这次她与斯内克在战场上的重逢会有怎样的故事呢？



《MGS4》发生时间确定？内奥米成为山猫帮凶？

9年前，我把它注射到了你的体内，斯内克。



在这次公布的预告片中，我们听到了这样的对白："9年前，在影子摩西岛，我把它注射到了你的体内，斯内克。"说这个话的人是内奥米·亨特(Naomi Hunter)，灰狐的妹妹，在1代中一心为哥哥报仇而欲将斯内克至于死地的女人。通过这句对白，我们可以就此确认《MGS4》的发生年份，那就是初代的9年后、2代的7年后的2014年；此外，内奥米的立场也让人怀疑，因为在预告片中我们竟然看到了她与利奎德·山猫在一起的情景！是什么让内奥米站到了斯内克的对立面呢？仅凭一只手臂就能控制左轮山猫的利奎德·斯内克拉上内奥米又有什么阴谋？

◀ 内奥米上了利奎德·山猫的直升机，他们之间有什么交易？

雷电VS.梵普

继续《MGS2》未尽的对决！

06年E3展《MGS4》预告片的最后，雷电出场单挑数台"Metal Gear月光"，并在说了一句"斯内克，现在轮到我保护你了！"之后全身而退，引爆全场观众！不想在今年E3展预告片的最后依然是雷电唱主角，只不过这一次他的对手换成了他的老对手——梵普！"你也是……不死之身吗？""不，我只是不畏惧死亡罢了！"他们以这样诡异的对白开始了一番死斗！梵普还活着——这件事情早就知道了，不过当我们看到他脑门上的弹孔疤痕依然清晰可见的时候，还是有点犯怵——这家伙怎么就打不死呢？他又有什么目的呢？



■ 脑门上的弹孔疤痕依然清晰可见……另外我们注意到梵普胸前挂着5个狗牌，分别都是谁的呢？

只剩两人没公布？

随着梵普在本次预告片中露面，05年E3展时Konami公开的角色设计原画中，只剩两名角色没有登场亮相了，分别是疑为Big Boss的独眼老人角色和雷电怀抱着的婴儿。离《MGS4》正式发售还有大约半年多的时间，按照《MGS2》、《MGS3》预告片的内容进度来判断，下一次(也许是8月的德国莱比锡游戏展，也许是9月的东京游戏展)我们应该就可以目睹本作的Boss级别角色现出真身了。小岛秀夫在接受采访时表示"本作将是系列的真正完结，一切的谜题都将在这一作中得以揭晓"，就让我们耐心等待吧。

UNREAL TOURNAMENT 3

Unreal Tournament 3 ©2007 Epic Games, Inc. Cary, N.C., USA. ALL RIGHTS RESERVED.



虚幻竞技场3

■机种：PS3、X360
■厂商：Midway/Epic Games
■游戏类型：FPS
■发售日：预定2007年11月
＊本文为PS3版，X360版2008年发售

■这是最能体现本作惊人画面的一张截图，“虚幻引擎3”开发团队的实力令人惊叹。

“虚幻引擎3”究极演绎！业界最强技术！PS3年内独占！

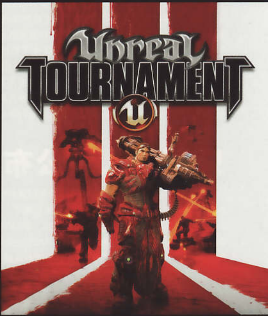
2005年的E3展上，《杀戮地带2》无疑是最让人震撼的游戏演示，不过还有一款以即时演算方式演示的FPS游戏同样让人震撼，这就是《虚幻竞技场2007》！这款游戏后来更名为《虚幻竞技场3》，其主要原因是与本作所采用的“虚幻引擎3”相呼应。这款游戏由“虚幻引擎3”的开发团队亲自打造，将会是对该引擎技术的究极演绎。虽然Midway后来宣布该作也将会在X360上推出，但索尼在此次E 3 展的新闻发布会中宣布本作在2007年内将会是PS3独占游戏（PC版也将于年内推出）。在《杀戮地带2》发售之前，这无疑是展现PS3强大机能的最佳作品！

剧情

未来杀戮运动

过去“《虚幻竞技场》系列”一直强调多人游戏的内容，对于游戏剧情并不重视，而本作将会更加注重剧情。游戏的世界观背景是在遥远的未来，为了让星际矿工们保持工作的激情，几乎统治了世界的Izanagi公司设置了战斗竞技场，让战士们在竞技场中用生命相搏，这种血腥比赛很快成为全世界最流行的运动。50年后，一位年轻人发誓为家人复仇，他的目标不仅是Izanagi，还包括恐怖的不死族Necris。






■大战Necris三足载具“黑暗行者”。

网络

拓展性无穷无尽

“《虚幻竞技场》系列”经久不衰的主要原因之一，是因为有很多铁杆玩家制作游戏的MOD（即玩家自设关卡），PS3版《虚幻竞技场3》也将会支持MOD游戏，并且玩家可以直接下载PC版的MOD，并且在PS3上运行，这种功能还是第一次在家用机上实现。

PS3版《虚幻竞技场3》的网络内容也非常丰富，将会收录40多张多人游戏地图，可以同时24人游戏。


■火力强大的重型武器让本作的战斗非常火爆。

操作

对应动作感应！

与PC版相比，PS3版惟一不同的地方就是操作，玩家将可以使用PS3手柄的动作感应功能控制游戏中的飞行器。另外还有一种特殊的导弹，玩家可以用六轴手柄的体感操作方式控制着导弹飞向目标。玩家可以使用R1和L1键切换攻击模式，R2键为躲避。考虑到手柄操作与PC上的鼠标加键盘方式的区别，本作在战斗节奏方面与PC版相比有细微的不同。


■除了粗犷的肌肉男外，本作也会有这种剽悍的女战士。

画面

超越《战争机器》？

一直以来，《虚幻竞技场3》公布的都是PC版的游戏画面，充分发挥高配置PC性能的画面令人震撼，在大规模场景方面，这款游戏无疑是超越了《战争机器》，不过人们的疑问是：PS3版《虚幻竞技场3》在画面上是否会缩水？在本届E3展中，Midway和Epic Games方面表示PS3版与PC版相比，在画面和内容上都几乎是完全一致的，此次发布的PS3版游戏截图在细节方面的表现几乎达到了无可挑剔的地步。

《虚幻竞技场3》的贴图解析度极高，这意味着游戏过程中将会有极为庞大的数据读取量，为了加快读盘时间，本作将会采用完全安装的方式，即将游戏内容全部安装到PS3的硬盘中。为了防止盗拷，玩家在游戏过程中仍然需要游戏光盘，只不过不再需要从光盘中加载游戏数据。


■不死族Necris的触须形飞行器。

编辑感受

精彩的画面已经足以证明一切

让我们对Epic Games的精湛实力脱帽致敬吧！

这次Epic Games发布的《虚幻竞技场3》影像本身剪辑得其实不算很精彩，但是精彩的画面已经足以证明一切。“虚幻引擎3”非常强调细节，这一点从截图上可以看得非常清楚。Midway向我们发布的媒体碟中有几张从开发机中截出来的大图，解析度达到4196×2404，而在这么高的解析度下，大多数游戏无论在建模还是贴图方面都已破绽百出，而《虚幻竞技场3》的每个画面细节仍然精细。更加惊人的是，本作的场景非常宏大，能够同时在细节和宏观方面把握得如此到位，实在令人佩服Epic Games的精湛实力！


■如此庞大的场景在细节方面的处理也是毫不含糊。

Heavenly Sword

©2006-2007 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Inc.
Developed By Ninja Theory Ltd. Heavenly Sword is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



■如此千军万马的场面在已公布的画面中并不多见，也许《天剑》的潜能尚未爆发。

天剑

■机种：PS3
■厂商：SCEE
■游戏类型：ACT
■发售日：2007年第三季度

拥有强大军势的暴虐之王
让世界陷入无尽的黑暗与战乱
神秘的东方女战士手持神兵利器
在伟大的战场上留下不朽的传奇

以假想古代东方大陆为舞台，表现波澜壮阔的大战中，一位手持神剑的女英雄对抗暴君的《天剑》，是PS3公布初期SCE欧洲分部便着力宣传的一款原创ACT大作，但游戏的确切发售日始终悬而未决。在本次E3上虽然SCEE提供了新的预告片和试玩版本，但还是无法了解本作开发进度，我们正在等待"女版《战神》"的面纱真正被揭开。

复制《战神》一切的成功要素

如果主角换成一个光头大叔，那就是PS3版的《战神》

《战神》可以说是SCE第一方制作中最成功的系列作品。很显然，《天剑》的参照系是《战神》，它所要复制的也正是"《战神》系列"一切的成功要素。首先，《战神》的画面超越了现世代的极限，宏大的场景让主角显得异常渺小，以此制造强劲的视觉冲击力；《天剑》同样以巨大的建筑、广袤的原野等场景突显磅礴的气势，其画面的细腻程度也达到了次世代应有的级别，同屏显示人数上的优势，让《天剑》在这方面可以进一步做到极致。其次，《战神》在一定程度上弱化了玩家对于操作性、技巧性的感受，而大幅强化了表演性，



■在缆绳上做极限运动时不知还有没有心情看风景。



■空中斩杀敌人的一连串动作有如舞蹈般优雅。

把QTE的作用无限放大，甚至形成了一种新的ACT分支；《天剑》可以说并不是表演性ACT的模仿者，而是正统的继承者，因为女性主角体态灵活、动作轻盈，呈现暴力美学的演出效果中更加入了舞蹈般的韵律感，颇让玩家受用的QTE也有妥善的安排，在巨大缆绳上奔跑的一段戏已经让我们看到了Ninja Theory不俗的想像力。《战神》的剧情也是其绝赞要素之一，《天剑》在剧本创作及人物刻画上也会下足功夫，而东方武侠与西方神话一样，受到许多人的追捧，描绘神秘的古代东方应该是比较讨巧的决定。

如动作电影般的新感觉

镜头运用的优势在《天剑》中的表现可谓淋漓尽致

在天剑的三种形态中自由切换是《天剑》战斗系统的主体。大剑(POWER SWORD)一击必杀的威力、锁剑(CHAIN SWORD)宽广的打击范围和二刀流(TWIN SWORDS)高速的连续攻击，三种武器不同的风格与特性可以在不同战况时善加利用，自由变幻组合出多彩的连击。可以破坏的物品，可以投掷的敌人，丰富的互动也在为玩家提供更多的可能。而且女主角本身的拳脚功夫也会融入其中，各种伴随华丽特写的终结技让人眼花缭乱。《天剑》中还存在着其他可操作的角色。在本次E3提供的试玩中，玩家可以操作一个使用弓弩的异族女孩，躲在一个吊篮里与弓兵对射。当她发动特技时，射出的箭会可以以追尾视角来表现，此时是可以略微调整箭的方向的，与电影中表现导弹飞行时的感觉十分相似。而吊篮被敌人破坏后，女孩会倒吊着射箭，此时所有景物都是颠倒的，这个镜头让人印象深刻。无论是针锋相对的BOSS战还是一骑当千的杂兵战，游戏对于镜头的运用可谓娴熟老道，力求表现出动作电影般的视觉感受。


■使用弓箭的异族女孩，继承了《天剑》女性角色"剽悍"外形的宿命。




■锁剑的造型和攻击方式与奎托斯的链刃如出一辙。


■二刀流的速度与攻防一体的特性在近战时可以尽情发挥。

来自开发者的声音

这是一部世界游戏文化相融合的作品

《天剑》的开发团队是名不见经传的欧洲工作室Ninja Theory，其负责人Tam Atoniades在接受采访时曾直言不讳地表示，这是他们第一次接触PS3硬件，但就画面上的表现来说开发小组还是比较满意的。在SCE的技术支持下，Ninja Theory运用CELL和RSX实现了场景、光源、角色、表情、动作、物理计算、音效等方面的真实特性，积累了极为宝贵的开发经验。Tam说："《天剑》的剧情就算与电影、小说、戏剧相比也毫不逊色，这是一个包含复仇、抗争、爱等诸多要素的故事，我们对于玩家的反应有相当的自信。我们还特地请来了著名演员Andy Serkis，《指环王》中咕噜的精彩表现就要归功于他的演技，Andy会为《天剑》的大反派KING做脸部表情的捕捉，他娴熟而立体的表演会让大家看到游戏史上最丰富和真实的人物表情。"

Tam还表示，《天剑》不是好莱坞式的游戏，不是欧洲风格的游戏，也不是日本游戏，它可以说是超出地域限制，将各地游戏文化相融合的世界范围的全新作品。在Ninja Theory的开发团队中，有不少是中国武侠电影、日本动漫和游戏的FANS，他们的存在对于游戏的制作方向有着很大的影响。开发过程中，各种创意可谓层出不穷，相信日本乃至亚洲的玩家也能很容易接受《天剑》的游戏风格。

编辑感受

为《天剑》把脉

《天剑》是否值得PS3玩家等待，很快就会有答案

这么说或许有些不合东方人含蓄谦恭的传统性情，但我还是得说自己是编辑部中对《天剑》关注最多的人。一直以来，我都听到这样的评价，"《天剑》不行！""《天剑》看着不错，但一定是颗地雷。"我觉得这类说法未免过于武断。就目前看来，《天剑》并没有很大的硬伤存在，虽说角色的样貌不合很多人的美学，但游戏的原画设定水准却相当高，可谓赏心悦目，封面上的女角色形象就是一个例证。至于动作和打击感上的一些毛病，只能说这是欧美人诠释中国功夫时的通病，就算是《战神》也没能在这方面做到十全十美。但《天剑》也拥有欧美游戏技术力强大、整体感大气等优点，只要《天剑》的开发团队能认清形势，全力放大自己的优点，是可以弱化自己的不足，而得到玩家与媒体认可的。

原创作品《天剑》的开发时间已超过三年，Ninja Theory执着探索，誓将《战神》所定义的史诗级大制作发扬与传承，这一点挺值得鼓励的，而做为发行方的SCEE有这么好的耐性也该加分。只是大伙儿从年头等到年中，准确的发售日都还没有公布，第三季度发售这种说法其实很含糊。只希望《天剑》不要挤到热档发售，个人认为成为"淡季大作"对于《天剑》这样的原创作品来说风险要小得多，也更容易被消费者所接受。


■E3试玩区，一位外国友人正聚精会神地体验着《天剑》，口中还念念有词。

LAIR

©Sony Computer Entertainment America inc.



龙穴

■机种：PS3
■厂商：SCEA / Factor5
■游戏类型：ACT
■发售日：预定2007年8月14日

PS3上离我们最近的期待作

本作8月14日将同步推出中文版，作为近期PS3上一款画面效果与游戏素质都非常出色的作品，自然会吸引越来越多的玩家关注。本次就为大家带来了游戏的最新情报，想率先感受本作的玩家不要错过了！



▲与去年TGS提供的试玩版相比游戏素质又有了相当大的提升。



▶不仅仅是人类，游戏中玩家的对手不乏体形庞大的其他生物。

名为背叛与杀戮的史诗

等待他们的是始料不及的背叛与无尽的杀戮

《龙穴》的舞台被设定为早已被历史遗忘的太古时代。在这个时代，世界不仅仅只存在着人类，名为“龙”的生物拥有更强的力量，而经过了无数年的尝试，人类与“龙”终于实现了共存。然而随着自然灾害的侵袭，“和平”最终却断送在了人类自己手上——围绕着信仰，人类分裂出了阿希里亚族和魔盖族。传统的阿希里亚族坚守着旧有的习俗并凭借南方丰富的资源建立了自己的家园；来到大陆北方的魔盖族为了适应贫瘠、严酷的自然环境，逐渐发展出了以蒸汽机械为基础的文明。为了获得资源，魔盖族在毫无警示的情况下突然发动了大举进攻，隶属于阿希里亚空中护卫队的主角与其他飞龙骑士一同为保卫家园飞上了天空，但等待他们的却是令人始料不及的背叛与无尽的杀戮……

史上最壮烈场面

配合画面以及音乐，玩家将重现史诗

游戏中身为飞龙骑士的玩家要与飞龙一同与入侵祖国的敌人殊死战斗，战场从地面到空中并一直延伸到海上，任何一关的场面之宏大，都不是以往任何游戏能够与之比拟的。从目前公布的情报来看，本作与去年TGS时公布的试玩相比，无论是画面、场面还是战斗都有了非常明显的进化，而最让人印象深刻的绝对是气势磅礴、充满魄力的大场面军团战。最典型的就是游戏中的地面战部分，在空中放眼看去，整个战场都布满了敌我双方的部队，而降落到地面则更能直接感受到战斗的激烈程度。本作除了场面宏大外，敌兵、飞龙的设计也非常大气，配合精美的画面以及雄壮的音乐，玩家在战斗时将会体验到重现史诗的感动。



■还有不到一个月，我们也能体验到飞龙在天的感觉了！



■飞龙之间的近身战斗相当具有魄力。

为了生存战斗吧！

评价将直接影响玩家的能力以及技能

与庞大的战斗相对应，本作除了消灭入侵的敌人外还有众多任务等待玩家完成。阻止敌人进军、消灭目标以及摧毁敌人要塞这些都是战斗型任务，玩家的表现将直接影响到战役的进程；救援友军，保障补给线以及护送指定目标则属于战术型任务，能否顺利完成将影响今后战局的发展。除此之外根据玩家在战斗中的表现，最终都会给予一个评价，而评价的高低会直接影响玩家能够增长能力的程度以及习得的技能。

Uncharted
Drake's Fortune

最佳 动作冒险 游戏大奖

©Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

未知海域 德雷克的宝藏

- ■机种：PS3
- ■厂商：SCEA
- ■游戏类型：ACT
- ■发售日：预定2007年11月发售



PS3玩家不能错过的宝藏

在PS3第一方阵营中，哪一款游戏最受你的关注。如果要我回答，我会选择《未知海域 德雷克的宝藏》。在本次E3展会上，厂商提供了大量本作的试玩，精致而流畅的画面完全打消了人们对PS3机能的顾虑。本作的开发商，SCEA旗下的王牌制作小组顽皮狗在PS和PS2时代就已经是战功显赫，他们的每一款作品都能给玩家带来难以置信的图像表现。作为一款完全原创新作，《未知海域》集射击、动作冒险、解谜于一身，本作利用顽皮狗自己研发的游戏引擎进行开发，写实的画面风格有别于顽皮狗过去作品，不过或多或少都体现了顽皮狗独特的美术风格。

新英雄，内森·德雷克的冒险

内森毅然决定前往船长日记中所描述的小岛

在海底沉睡了400多年的著名海盗德雷克船长的棺材，如今被一位帅哥内森·德雷克打捞上来。虽然德雷克的尸骸早已经荡然无存，不过从他遗留下来的航海日记中，内森找到了一条关于神秘宝藏的重要线索。这批宝藏是德雷克船长用一生时间搜刮来的，它们就被埋藏在太平洋中部未知海域一座神秘的小岛上。正在这时探险队的小船遭到一群雇佣兵的袭击，活下来的内森毅然决定前往船长日记中所描述的小岛，本作故事就此拉开了序幕。


■游戏在建模和材质上都有着非常抢眼的表现。






■看得出来，制作小组在丛林环境的刻画上花了大力气。


■嘿，嘿，嘿，咱们的主角内森可是个帅气又搞笑的帅哥哥。


■这位驾车的女性将和主角内森携手走完整个游戏吧。

游戏精华卖点不完全公开

系统、特征、图像技术

・多元化的战斗呈现出更多精彩，包括掩体射击系统，近身拳脚肉搏，偷袭暗杀等动作。高性能的敌方AI表现让战斗变得十分激烈。

・顽皮狗研发的最新动作系统，完美实现了让主角内森在复杂场景中连贯做出各种复杂动作的无缝连接，比以往游戏看起来更加流畅。

・丰富的表情动画让人物看起来更加栩栩如生。

・NPC在游戏中的表现也相当真实，主角内森会在许多任务中与NPC产生互动，比如汽车追逐战等。

・游戏利用到了多种先进的渲染技术。凹凸贴图、视差贴图、融合贴图、全局照明、实时阴影等技术的灵活运用，使得画面看起来不但漂亮而且层次分明。场景和战斗中许多细节也被清晰的表现出来，让玩家感受到的是次世代的震撼。

・游戏场景变化丰富，整座小岛都是战场，户外、室内、地下等应有尽有。

・主角内森的动作极其丰富，他不但跳跃能力惊人，而且还善于攀爬和悬挂，玩家要合理利用他这些运动技能通过某些险恶关卡或解开谜题。

・游戏不设置体力显示，主角体力能够自动回复。当主角受到重创时屏幕上会有模糊红血表示。游戏允许主角携带4种武器，用方向键进行切换。

THE EYE OF JUDGMENT BIOLITH REBELLION

PS3

■厂商：SCEJ ■类型：TAB
■发售日：2007年10月25日

审判之眼 机神的叛乱

史上最强桌面游戏!



■华丽的一套配置。



■召唤出的各种生物极具魄力!

以万智牌为代表的集换卡牌游戏凭借其严谨复杂却又充满变化的规则吸引了无数的玩家，但由于游戏本身载体的限制直至今日，家用机上还没有哪款作品能够真正还原这一类型游戏的真髓。作为一款实验性质的作品，本作游戏规则非常简单：在总计9个格子的画面中，玩家依次移动卡片并进行攻击、防御、占领等行动，谁先占据5个以上的格子就算获胜。与以往同类游戏不同，本作并不需要玩家自己在“脑内补完”，因为借助与游戏同捆推出的摄像头“PlayStation Eye”，玩家在棋盘上放置的任何一张牌都会以实时动画的形式显示在屏幕上，而这些形态各异的生物不仅有丰富的攻击动作，更能够在突发情况下即时做出反应。

复杂的战斗规则一直都是限制初学者踏足集换卡牌游戏的门槛，相对于万智牌本作的战斗系统简单得多，玩家召唤的每一种生物都有攻击力与防御力的设定，只要进攻方的攻击力大于目标的防御力，则目标就会在战斗后被消灭。除此之外某些生物还带有特殊能力，这就令战斗变得更加难以预测。不过大家不用担心，这些具体计算都将直接由电脑完成，玩家要做的就是熟记自己手中战士的能力，抢占敌人的领地。

本作将分为3部分推出，10月25日发售的第一部分除了同捆有专用棋盘、“PlayStation Eye”外还有卡牌的起始包(30张)以及4张操作卡，而预计第一部分卡牌全部数量将超过100种。2008年2月以及2008年6月将分别发售另外两个补充包，而所有卡牌的数量也将有100种。



■战斗时画面效果相当绚丽!



■真实结合虚幻，纸牌游戏的新形态。

Warhawk

PS3

■厂商：SCEA ■类型：STG
■发售日：2007年8月28日

战鹰



■战机依然是本作中最抢眼的搭乘物。

作为PS3公布时期的一款关注作，《战鹰》可谓是一波三折：先是游戏类型甚至游戏内容暧昧不定，之后又险些夭折成为下载产品……即将在8月28日发售的这款“难产”之作从某种角度来说附带的蓝牙耳机反而是一种诱惑，而游戏本身的改进并没有太多很吸引人的地方。

强调更为丰富的武器装备是本次E3展上《战鹰》留给人们的最深印象，玩家在游戏中不仅能够自由驾驶包括战机、坦克、吉普车在内的大量作战装备，更能够在战场上找到火箭筒、导弹发射器、狙击步枪等轻型武器。作战装备的控制依然要通过PS3手柄的六轴来实现，不过经过改进后部分操作被安排到了其他按键，这就令游戏在控制方面更容易被玩家接受与熟悉。与去年TGS提供的试玩相比游戏的战斗场景更为广阔，而且战场地形也非常丰富，战斗中如何利用地形为自己创造优势将是区别老鸟与新手的关键。新增的换装系统让玩家可以自己设计游戏中的造型，而游戏中无论是角色移动的动作还是驾驶乘坐物的手感都要比去年TGS展出的进化了不少。原本将网络对战看作游戏很大一部分的《战鹰》，在本次展会上还公布了最多支持4人分屏对战的模式，现在即便只有1台机器玩家也能够体会与人对抗的乐趣了——毕竟在PS3发售了这么长时间之后还将宝押在六轴和网络对战上确实有些危险，而只要让玩家觉得游戏内容丰富、物超所值就不会被所有人放弃。



■本作空战部分相当精彩。



■高射速可以弥补攻击力的不足。

更为丰富的武器装备



■宽屏画面分两屏还算可以接受……

Castlevania The Dracula X Chronicles

PSP

恶魔城X编年史

■厂商：Konami ■类型：ACT
■发售日：2007年秋

本作是作为一款重制性质的作品登陆PSP的，游戏以1993年在PCE上推出的《恶魔城X 血之轮回》为基础，除了本篇之外当达成条件后还会出现系列另外三款作品，这三款作品分别是原1993年的《恶魔城X 血之轮回》；PCE版的隐藏游戏《どらきゅらぺけ》，游戏内容简单，而人物也以漫画的形式来表现，很搞笑；1997年在PS上发售的《恶魔城 月下的夜想曲》。看得出在容量上面本作极为厚道，光是能在掌机上玩到《月下》肯定很多玩家就觉得很值了。

由于游戏平台的改变，游戏在许多方面进行了强化。首先就是画面的增强，游戏中加入了许多精美的CG动画，人物和背景都是3D的，让画面很有立体感，而且在本作中除了保持原有的横向卷轴以外还有纵深概念的存在，也就是像《女神侧身像》的迷宫那样的设定。在游戏中发生情节和进入BOSS战不用切换画面，很流畅。在动作方面主人公李西特・贝尔蒙特有许多翻滚的动作，比如后空翻等，官方对李西特的评价是"拥有史上最华丽回避技巧的吸血鬼猎人"，相信在动作的丰富度上本作是不会让玩家失望的。另外，可操纵的角色除了李西特・贝尔蒙特外还有他的义妹玛丽亚，相信玩过《月下》土星版的玩家对这个能够使用四圣兽的少女已经是非常熟悉了，在本篇中玛丽亚会以罗莉姿态出现，这定会吸引一部分有特殊嗜好的玩家。(¯_¯)



■能够使用玛丽亚想必很多玩家会很高兴吧。


■游戏在环境气氛烘托上做的非常到位。

重新唤醒你对鲜血的回忆



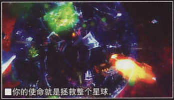
■巨大的BOSS很有魄力。


■火爆的战斗会让你觉得非常刺激。

瑞奇与叮当的次世代大冒险


■瑞奇与叮当这对搭档终于要在次世代平台上亮相了。


■更加丰富的武器种类将大大提升战斗的乐趣。


■你的使命就是拯救整个星球。

Ratchet & Clank Future Tools of Destruction

PS3

瑞奇与叮当：毁灭工具

■厂商：SCEI ■类型：ACT
■发售日：预定2007年10月2日

SCE本社的看家大作在确定了副标题后终于要在PS3上登场了，跨入次世代后本作将会加入大量的交通工具、新武器等，除此之外还将加入全新的任务模式。本作的游戏舞台还是系列一贯的科幻风格，"《瑞奇与叮当》系列"的传统就是开放式的广阔场景，转换到了机能更加强大的平台后在大场景中我们可以看到大量的小型飞船在空中缓缓飞过，你也可以控制瑞奇驾驶着飞行器在城市中任何一个角落穿梭，总之，本作将会提供给玩家更为广阔的冒险空间。

《瑞奇与叮当：毁灭工具》在E3的出场方式很特别，首先影像中出现了一个COS成瑞奇模样的怪家伙，当他缓缓地走进房间，视角转动后我们可以发现在房间的正中央摆放着瑞奇与叮当的黄金雕像，原来这就是在HOME中展示这款游戏的效果，不知道游戏实际发售后到时的"实体成就"会不会就是这套瑞奇套装与黄金雕像。游戏的故事从瑞奇与叮当老搭档正在城市的屋顶上的玩闹开始，突然传来的警报声让他们立刻警觉起来，没有危险的情况船长是绝对不会轻易拉响警报。果然，一群诡异的昆虫随后入侵城市，它们像蝗虫一样吞噬着它们经过的每一寸空间。受到重创后，整个城市开始不停地膨胀，瑞奇与叮当的新一轮冒险就这样展开了。

游戏的发色数非常高，特别在丛林的场景中绿油油的树木看起来十分舒服，同之前制作人公布的消息一样，游戏的爆炸效果被处理的很出色，但是如果有振动支持的话恐怕会更好。以插科打诨为绝学的瑞奇与叮当当然不会忘了他们的老本行，除了无厘头的台词外，他们甚至还可以把敌人变成企鹅。


■将空投下的敌人消灭后就要对付这个飞行器了。

Little Big Planet

PS3

小小大星球

■厂商：SCEA ■类型：ACT
■发售日：2008年第一季度

《小小大星球》自公布以来，一直以清新可爱的风格、独具匠心的创意备受瞩目。游戏类型虽然设定为ACT，但是已经远远超出了普通平台动作游戏的范畴，其制作理念相当超前。游玩(PLAY)、创作(CREATE)、分享(SHARE)是《小小大星球》包含的三大关键词。游玩部分强调的是多人合作，最多可支持四人同时游戏，闯关过程中玩家需要操控小人偶相互配合，通过各种障碍，这一点似乎与传统的横卷轴平台游戏差别并不大。而本作真正的特别之处在于具有无穷潜力的创作部分，这也是本次E3展《小小大星球》最新宣传片中力图表现的内容。

游戏中可以选择的素材可谓琳琅满目、应有尽有，这些形状不同、大小各异的素材不仅可以组合、拼接，而且还可以裁切、抠挖，几乎可以做出你能想到的任何形状。而且玩家还可以为基本素材上色或贴上不同的材质，无论是石头、麻布，还是木块、塑料，各种物品的质感都相当真实，这使游戏的画面水准与前两年的3D动画电影相比也毫不逊色，制作关卡的过程就好像是自己在创作一部《玩具总动员》。更加神奇的是，游戏具有极为出色的物理引擎，无论是物体因重力坠落，因惯性移动或因重心改变而倒下都表现的极为真实。宣传片中那辆可以开动的小坦克应该给各位留下了很深的印象。


■这样的"圈叉角方"就像是用积木、钮扣、蛋糕和冰激淋做的。

这里是展现你巨大创意的小星球


■看到这辆硬板纸做的小坦克会不会让你想起快乐的童年呢？


■游戏只会为玩家提供了一些示范关卡，DIY才是游戏的核心。

玩家自行设计的关卡可通过网络上传下载，与整个星球上的PS3玩家分享，SCE官方也会不定期更新关卡和素材，最大限度体现分享的主题，相信CREATE与SHARE才是《小小大星球》最令人着迷的地方。当然，关卡制作的复杂程度可能超乎想像，门槛不低的"创作"所花的时间远比"游玩"多得多，这么一来，会不会出现大批"分享族"，一心只想着下载新关卡呢？不过也许只有少数人参与，才能真正体现出创作者的价值吧。


■远处的枯树上挂满了骷髅，让人想起了《300》中经典的一幕。

God of War Chains of Olympus

PSP

战神：奥林匹斯之链

■厂商：SCEA ■类型：ACT
■发售日：2007年第四季度

PSP版《战神》从公布至今，不过短短两个月，但今年《战神Ⅱ》引发了一波狂潮，因此玩家对于PSP版的关注也是显然易见的。本作的发售日定于今年的第四季度，如不延期，那么《战神：奥林匹斯之链》必然会是圣诞档PSP主推的超大作。本次E3展上可供试玩的版本与E 3 前索尼召开的"SONY GAMERS DAY 2007"是相同的，都是从塔楼的战斗开始，消灭一些杂兵后，在建筑物内与一个手持巨大狼牙棒的独眼巨人交手，打了一会儿，长着一张大嘴的新BOSS巨蜥怪(BASILISK)会把巨人干掉，它就是试玩版中玩家最后的对手。这个家伙最终当然是在一连串的QTE中被神勇的奎托斯送上了黄泉路。

因为多边形在E3现场的实际试玩，PSP版《战神》首次公布时留下的一些玩家关心的问题也有了直观的答案。首先，我们完全不必为《战神：奥林匹斯之链》的画面担心，游戏截图上可能无法表现其真实的水准，但从PSP的液晶屏幕上看，几乎看不出与《战神Ⅱ》有什么区别；其次，PSP版的操作与PS2版十分接近，很容易就能上手，从实际体验来看并不觉得少了L2、R2的右摇杆有什么不妥，《战神》的视角是固定的，所以不需要右摇杆调视角这样的操作。

如果真要找些不足的话，那就是因为PSP版因为画面比较小，使画面左上角的血槽显得特别大。而奎托斯在画面中的比例也比较大，所以他双刀的链子比PS2版短了约三分之一，照原本的长度那就打出屏幕了。不过官方真要解释的话也说得通，这一作是《战神》1代的前传，奎托斯的力量还没那么强大，所以链子就短一些。另外，QTE过程中镜头的变化幅度不大，表演性和冲击力要低于PS2版，如果这一点在成品中再改善一下，那么PSP《战神》定将更加完美。

在PSP上享用原汁原味的《战神》


■游戏的画面制作得非常精细。


■憨态可掬的巨蜥怪被锁住了，看来只是个看门狗似的BOSS。

Haze

PS3

■厂商：Ubisoft/Free Radical Design ■类型：FPS
■发售日：预定2007年11月

薄雾

这款次世代FPS游戏是由育碧发行，负责开发的则是曾经制作过著名PC游戏"《时空穿梭》系列"的开发商Free Radical。玩家在游戏中将扮演Mantel国际工业公司新近招募的一名新兵Jake Carpenter，首次执行任务便被派往了处于内战纷争中的南美洲某国。这个Mantel可是大有来头，它是全世界最大的企业，这个企业的势力



■近身肉搏是节省弹药的好方法……

已经到了可以影响到世界格局的地步，公司的首席执行官决定用自己的方式改造世界。Carpenter受命在那里消灭与当地政府作对的反政府武装势力Promise Hand。尽管这样的理由听起来顺理成章，而且任务最初进行的也异常的顺利，但随着事态的一步步发展，Carpenter逐步发现事有蹊跷，他发现冲突的双方其实并没有善恶之分，一个巨大的阴谋随之浮出水面。

这款在上界E3就大放异彩的游戏，如今已经到了制作收尾的时刻，从展会公布的内容我们可以看出游戏的完成度很高。游戏中最为重要的元素就是一种被称为"甘露"的物质，它可以使玩家的速度变得更快、防御力更强，除此之外还暂时获得有利于战斗的能力，比如迅速分辨出画面中敌人的能力，加强



■物体爆炸后飞出的物体也会具有攻击判定。

自己的射击能力等。游戏画面中的两个槽将会表示出玩家剩余的甘露数量与目前血液中甘露的含量，如果血液中的甘露含量过多，将会出现一些副作用，玩家控制的角色将会无法分别画面中的敌我双方。同样如果敌人的血液甘露含量过多也会出现副作用，所以在游戏中玩家可以使用一些特殊装备来提高敌人血液的甘露含量，或者使用刀子割断敌人身上输送甘露的管子，做到兵不血刃。

支持同时四人作战的多人模式也是制作小组花大力气打造的模式，在多人模式下玩家可以随之加入或退出游戏，如果没有网络支持玩家甚至还可以使用一台主机在电视上进行四人分屏对战。



■在《寂静岭4》中消失的怀灯又出现了，这也意味着本作将是回归传统的一作。

Silent Hill Origins

PSP

■厂商：Konami ■类型：AVG
■发售日：预定2007年8月6日

寂静岭 起源

本作的故事发生在《寂静岭》初代之前，故事的开端和初代非常相似，主人公特拉维斯是一名卡车司机，在一个雨夜开车驶过寂静岭时，怪事发生了，特拉维斯的车前突然出现了一个人影，他连忙紧急刹车以免相撞，随后便发现自己被大雾包围了，前方有座房屋正冒着熊熊大火，一个小女孩被困在里面，当他将小女孩救出火海后，自己也随即失去了知觉。

本作诞生的最初构想是重制《寂静岭》的初代，因此在游戏的各种元素上有许多与初代非常相似的部分，只是表现手法焕然一新，相信在这一作中，会为我们揭晓寂静岭尘封多年的历史。

比前几作更加爽快

和系列其他的主人公不同，特拉维斯显然更加擅长于保护自己，他能利用快攻使怪物无法近身，也能利用重击给怪物以巨大的伤害，相信本作将是历代作品中最让人感到爽快的一作。不过，在本作中，武器系统加入了"磨损"的概念，不同于《寂静岭4》中会断开的高尔夫球棒，本作中每样武器都有一定的耐久度，这就大大增加了玩家选择武器的策略性，要怎样使用武器，怎样使武器发挥出最大的用途，这些都是前几作中很少考虑的问题。

比前几作更加动作

除了武器系统的改革外，本作还大幅增加了动作要素，甚至在影像中将出现类似《生化危机4》的QTE系统，为了对应这些动作要素，武器的数量和种类也有所增加，除了铲子，铁管，大铁锤等冷兵器，甚至出现了一些不像武器的武器，譬如电视机……

SOCOM Tactical Strike

PSP

■厂商：SCEA ■类型：RTS
■发售日：预定2007年第四季度

海豹突击队：战术打击

今年是"《海豹突击队》系列"爆发的年头，除了正在开发中的PS3版续作之外，还将在PS2与PSP平台发售两款作品，其中就包括本作——《海豹突击队：战术打击》。本作是该系列中第3款掌机游戏，由同时开发PS3版《海豹突击队：对峙》的Slant Six工作室制作。玩过PSP平台上前两作的玩家也会对本作感到陌生，因为游戏玩法与系统同系列前几作相比发生了很大变化，在游戏中玩家将不再像动作射击游戏一样直接使用滑杆直接操作队伍中的战士打击敌人，而是通过移动光标来指挥部队作战。这看上去像是将游戏的类型完全转变为了即时战略类，开发者想借此突出比前作更复杂更逼真的战术，玩家将能够对手下的小队下达更为复杂的指令，而游戏中的角色也会对你下达的指令做出精准地回馈，制作小组表示本作战斗的激烈性并不会比前几作有任何缩水。

在作战中我们可以使用滑杆移动画面中的光标指挥我们的战士单独行动或对一个具体的区域发动进



■战斗中玩家可以同时操作四名小队成员。

攻，玩家必须根据战士的能力给他们分配合适的任务，比如你可以给狙击兵下达命令让他在远处将瞭望塔上的敌人干掉，或让爆破手将敌人基地的油罐炸毁。

Grand Theft Auto IV

©2007 Take Two.



横行霸道IV

■机种：PS3、X360
■厂商：Take-Two/Rockstar North
■游戏类型：ACT
■发售日：2007年10月16日

"《GTA》系列"二度进化！2007年最具票房保证力大作！PS3、X360迈向成熟的里程碑式作品！

"人生如此复杂。我杀过人，拐过人，卖过人。或许在这里，一切将会不同。"《横行霸道IV》主角尼克·贝利克说这话时充满乐观。这不仅仅代表一个灰暗的灵魂在新的城市里看到了希望。它是整个系列的未来。

"它将为互动娱乐设立新的标准！"

——Take-Two主席Strauss Zelnick

"世界首都"原样重现

忠实呈现2007年的纽约市

《GTA IV》将会发生在《GTA III》的自由城，时间就是2007年。自由城是纽约的翻版，Rockstar制作了纽约五大区中的四个，另外还有新泽西州的一部分，这些来自现实世界的地区和标志性建筑在本作中都有自己的名字，并且充满《GTA》的幽默风格，例如自由女神像被更名为"快乐女神像"。这是一个栩栩如生的世界，当你走在街道中，将会看到有人在抽烟，有人在打电话，有人坐在长椅上，这些NPC们都有各自的行为，他们对环境的反应非常真实。据称，在这座自由城里，从一端直线走到另外一端就需要大约1个小时的时间，而且很多摩天大楼都可以进入，贝利克甚至可以将人从楼顶上扔下去。



■这是目前为止最能体现《GTAIV》惊人画面的一张截图，可以看到本作已经从以往略带风格化的画面转型为真正的写实画面风格。

东欧暴徒亡命天涯

“你只是大鱼池里的一条小鱼。”——制作人丹·豪瑟



■据称本作将无法驾驶直升机，不过这种空中动作特技场面似乎更有看头。

玩家扮演的主角尼克·贝利克(Niko Bellic)是一个东欧人，来到自由城追逐美国梦。游戏的自由度将会更高，将会通过多种交流方式呈现剧情，不过制作人暗示玩家可能无法像以往那样通过肆无忌惮的犯罪成为一方霸王。制作人说：“你只是大鱼池里的一条小鱼。纽约的主题不是让你飞黄腾达成为一方霸王。那是不可能的目标！”不过玩家也不用担心《GTA》就此变味，从最新发布的预告片中可以看到很多典型的《GTA》式犯罪元素，而且可以看到贝利克抓住高速行驶的汽车、抓住空中的直升机，可见本作将会有很多特技般的动作。另外本作的物理效果也将会大幅改进，玩家甚至可以感觉到贝利克各种动作的重量感，而且地形的变化也会让步行的动作产生变化。



■主角贝利克的动作非常丰富，动作细节相当到位。



■游戏中场景的可视距离很远。

E3展3分钟DEMO演示报告

X360版DEMO实际操作展现惊人效果





■摩托车自然是不可或缺的载具之一。

Rockstar在E3新闻发布会中演示了《GTA IV》的三分钟实际游戏过程，演示所用的是X360版。DEMO从黑色的菜单画面开始，看起来这个菜单画面应该只是暂用的，该画面中从左到右的几个选项分别为：地图、游戏、简介、状态、操作、音效和显示。

《GTA IV》中的自由城面积没有圣安德里亚斯那么大，但是由于这里高楼林立，因此在规模上是大体相当的。进入DEMO后，主角尼克·贝利克在模仿时代广场的地方出现，不过由于是深夜，因此没有汽车和行人。时间迅速流逝，太阳升起，开始展现本作惊人的HDR全局光照效果，整体画面非常逼真。

然后尼克进入了一辆黑色的林肯车，画面左下方出现了系列熟悉的圆形地图，画面右上方显示数值，整个画面中就只有这两个界面元素。然后尼克开始开车穿行于大街小巷，可以看到街道两边的建筑、店面和高楼都被刻画得非常细腻逼真。可惜的是这次演示的DEMO中始终没有看到行人和其他车辆。随后尼克来到了一个码头，在这里可以看到惊人的水体效果，水面的全局光照和光线反射营造出强烈的真实感。在这个码头里，尼克拿起了一台索爱手机，这就是本作接受任务的方式之一。屏幕右下方出现手机屏幕，屏幕上有一些选项，如“电话本”、“信息”、“整理”和“镜头”。DEMO演示到这里就结束了，并没有公布多少新内容。



编辑感受

它是索尼和微软的希望所在

次世代的定音之作

从Rockstar发布的两段高清影像和截图来看，《GTA IV》在画面细节上的处理不算太突出，但是整体感觉非常真实，从高楼林立的都市街头，到熙来攘往的人群，和每个人的动作细节，都给人以虚拟世界的真实感。“《GTA》系列”在画面上的表现一直不算太突出，但是这次《GTA IV》确实让人看到了实实在在的进化。美国一些游戏媒体甚至将其称为次世代的定音之作。作为《GTA III》以来系列最大的一次进化，《GTA IV》可以说是X360和PS3进入高速发展阶段的希望所在。



■PS3版《横行霸道IV》的豪华套装。

SOULCALIBUR IV

©NAMCO BANDAI Games Inc.©NBGI



■在次世代技术的描绘下，噩梦的造型显得越发狰狞。

灵魂能力IV

■机种：X360，PS3
■厂商：NBGI
■游戏类型：FTG
■发售日：2008年内

十年弹指一挥间 千万殿堂在眼前

距离系列第一作《魂之利刃》的诞生已有十年之久，目前整个"《灵魂能力》系列"的销量已经达到970万套，每一作的平均销量达到了惊人242.5万套！这次的《灵魂能力IV》在人类有史以来最强大的两台游戏主机上登场，势必将给全球玩家带来前所未有的震撼感受。



新的剑魂传奇

紧接三代的最新故事



■游戏的光源处理看起来非常棒。

系列从一代到二代，经过了很大的时间跨度，虽然由此带来了全新的剧情和全新的角色，但过去那些人气角色的年龄也大幅上升。因此4代和3代的时间间隔尤其牵动人心。现在我们得知本作的故事和三代发生在同一年。按照故事设定，扎萨拉梅尔的阴谋被击碎后，灵剑Soulcalibur落到了西格飞手中，而邪剑依然在噩梦手中，新的战斗由此展开。



■系列有着众多人气卓绝的女性角色，她们在新作中的造型是FANS非常关心的。

网战乐无穷

安居家中享受街机

“把街机搬回家中！”——这个口号很早以前就有了，但当时仅仅指的是将街机游戏完美移植到家用机上。在2D FTG的家用机版纷纷对应网络的时候，3D FTG因为对传输速度要求高而迟迟不能跟上。《死或生4》率先做出表率后，NBGI表示《灵魂能力Ⅳ》的两个版本均支持网络对战！感谢NBGI，这下子就算坐在家中一动不动，也可以到网上寻找对手捉对厮杀了。



■游戏的场景设计依然可以用美仑美奂来形容。



■在3代结尾被邪剑感染的缇拉，看起来更加凶狠了。

最高水平的画面享受

本作的画面将让你跃跃欲试

“《灵魂能力》系列”的画面向来都是业界一流的，这次的4代也不例外。导演佐佐木胜利表示，系列的特征便是帅气的武打动作，而本作将把这种帅气、任何人看了都跃跃欲试的华丽武打动作，提升到一种淋漓尽致的境界。从影像表现、影片、音效到程序都会围绕这个目的去进行，而这也是选择PS3和X360的原因。本作将保证每秒60帧的高画质水平，是否对应当今业界最高端的1080p输出方式还未确定，但整个小组都在为此努力。以往的原画设定中，御剑平四郎的肩部都有火枪弹痕，但游戏中无法做出来。从目前公开的画面中我们已经看到了那个伤疤，看来本作的画面表现很有可能远超我们的想象！



■血槽旁边的圆球标记目前是一个谜团。

编辑感受

武器格斗游戏的正统进化

没街机？没关系，现在是次世代！

这是一个绝对经典的游戏系列。PS版《魂之利刃》的片头曾令所有玩家都心悦诚服，DC版《灵魂能力》在全世界主流媒体上均获得了满分的评价，在三大主机上登场的《灵魂能力Ⅱ》在全球狂销300万套。两年前的《灵魂能力Ⅲ》以丰富的单机版内容为卖点，而游戏也确实做到了这一点，但游戏在对战性方面反而有所下降，没有街机版的经验使得游戏系统有问题，而随后出现的存档BUG更是令玩家大失所望。

从目前的情报来看，若说3代的最大特色在于丰富的单机版内容，那么4代的最大特点无疑是技术上的进步，包括画面上的惊人飞跃以及支持网络对战。本作的画面表现目前可以说是相当令人满意，而角色的动作比过去看起来还要华丽，和《铁拳6》比起来要强出很多。在这样的画面素质下，单是看到那些熟悉的角色便已经非常让人感动了。单机版内容目前还未公开，不过就算没有3代的程度也一定很丰富，只是不知道是否还支持自创角色系统。

目前NBGI没有说明本作是否有街机版，不过有了网络对战，就算没有街机版也不会影响玩家的对战热情。当然，没有街机版的经验，游戏在对战性方面将很难调整。不过正因为对应网络，所以下载补丁更新也是相当方便的，不光是系统方面的调整，就算是一些BUG也可以由此来解决！所以对于本作，我们绝对可以给予十二万分的期待！

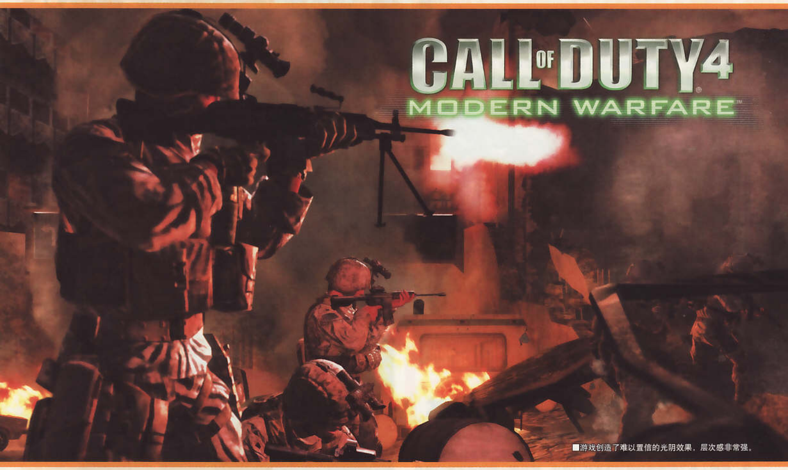


■制作人表示本作的完成度还不到1/4，但画面比起前作来已经有了明显的提升。

Call of Duty 4
Modern Warfare

最佳E3 07大奖 最佳第一人称射击游戏大奖

©Activition All rights reserved.



■游戏创造了难以置信的光阴效果，层次感非常强。

使命召唤4：现代战争

■机种：X360，PS3
■厂商：Activition
■游戏类型：FPS
■发售日：预定2007年第4季度发售

游戏的强大远远超过了我们的意料……

本次E3展会上，开发商Infinity Ward自豪的向全世界玩家展示了《使命召唤4》的惊人成果，从各方面情况来看本作极有可能成为2007年度最佳FPS游戏。（《使命召唤》曾经被海外权威机构评选为2001年年度游戏）


■反恐队员雨夜突袭行动。

现在是变革的时候了
我们早就对二战老掉牙的装备感到厌倦了


■令人心潮澎湃的画面。

如果没有百分之一百的把握，相信开发商Infinity Ward是不会选择彻底抛弃多年精心打造的“二战”主题，而将游戏年代搬到现在战争中的。“你能够在二战战场的天空看到直升机吗？”游戏制作人风趣的解释道。其实Infinity Ward的这帮精英们早就对二战时期老掉牙的装备感到厌倦了，墨守成规的种种设定必定束缚了他们太多的创意，现在是改变的时候了。为了能够在“现代战场”再次一鸣惊人，制作小组特意走访了那些从伊拉克归国的老兵，并从他们那里了解更多关于现代战争理解和对各种现役武器的使用体验。还原战场，还原真实虽然是《使命召唤4》的最大目标，但为了避开当前国际敏感话题，制作小组聘请了多位知名军事顾问和美剧作家为游戏杜撰一个“完全真实”的脚本，或许时间、地点、人物都是完全虚构的，但只要替换一下名称那就是真实存在的。游戏中没有一件虚构的武器，它们都是现役或者即将服役的武器。如果你是一位军事迷的话，那你将在游戏中获得比别人更深刻的体验。


■以假乱真的中东战场，照片级效果。



■汽车爆炸燃烧后会呈现出空气扭曲的景象。

这是互动电影，你相信吗？

玩家简直就是像在看一部战争记录片

如何带领玩家去打一场现代战争，制作小组自有巧妙安排。不要误认为你会在伊拉克进行战斗，因为这个话题实在太敏感了，所以这次你的对手是由前苏联军火寡头支持的盘踞在中东某一小国的独裁者。虽然整个剧情主线设定在30天内，不过为了说清楚形势的来龙去脉，游戏的时间跨度长达15年。首先玩家将扮演一名英国空军特种部队成员，在麦克米兰上校的带领下侦察一处前苏联军事基地(本期DVD收录影像)，后来玩家又将扮演诸如美国的海豹突击队、法国外籍兵团、国际雇佣兵组织等各路人马进行一场场截然不同的战斗，这让玩家体验到的现代战争的方方面面。或许当你乘坐在由10多架黑鹰直升机组成的战斗编队执行任务时，会想起著名越战影片《现代启事录》的经典片断。无论是哪一场战斗，游戏都将花大力气，用专业的电影手法来烘托战场的气氛。特定的情节还会伴以特定的音乐来对画面气氛进行最终渲染。在无可挑剔的画面下，玩家简直就是像在看一部战争记录片。令人惊讶的还有，《使命召唤4》这次采用了类似章节电影的表现形式，各章节之间将产生一定的联系和互动。如果在上一个战场玩家取得了优异的表现，那么将改变其他战场的军事格局。



■现代战争离不开直升机。



■又是一张照片？

演绎现代战争的暴力与霸道

向敌人倾泻你的子弹吧

为什么“《使命召唤》系列”会如此引人入胜？难道仅仅是战场气氛渲染得好？我想这仅仅是一个方面。高速、快节奏的战斗是游戏让玩家时刻保持紧张情绪的法宝。可以说《使命召唤》的战场是经过剪辑的战场，除了特别的狙击或侦察战斗外，爆炸、枪声、战友和敌人的喊叫就从来没有间断过，所以《使命召唤4》依然延续并加强了这一制作思路，可能当战斗稍微停顿点的时候，在你的头上就会掉下一架AC-130幽灵式武装直升机。

随着机能的提升，《使命召唤4》在时间和天气上做出了更多以假乱真的刻画。月黑风高不够，还要大雨滂沱加上电闪雷鸣，甚至再来个30米高的惊涛骇浪，在这样的环境下执行任务不得不让人浮想联翩。请注意，制作人一再强调这是实际游戏画面，并非预渲染动画。我已经不想再用笔墨去夸奖游戏的画面如何的惊天动地，玩家可以自己去比较。如今有了现代战争这个主题，《使命召唤4》演绎出诸多系列从未有过的特效。单兵肩扛式反坦克导弹筒、夜视仪、甚至坐在武装直升机的炮手位置使用复仇者转轮机枪向地面的敌人倾泻5.65mm贫铀穿甲弹，这种感觉可不是二战老掉牙武器所能比拟的。《使命召唤4》演绎的是现代战争的暴力与霸道，游戏将这一主题思想做了赤裸裸的贯彻。

《使命召唤4》野心勃勃，它不但要在单机模式下技压群雄，并且要在网络游戏大潮中占有一席之地。除了针对联机模式设定了诸多环环相扣的武器外，游戏还引进了一个“多人对多人”的模式。游戏中玩家可以自创一个“班”，每个班可以由AI或者玩家构成。在人数不够的情况下，每个“班”中，玩家最多可以同时操控3～4名战士。AI系统命令其他战士开始行动，而玩家则可随时“附体”到班中的任何一位战士身上进行战斗。同时联机模式还引进了升级系统，玩家游戏时间越长便能获得更多“战斗技能”，例如“掩体建设”，玩家可以在任何地方挖一个小坑作为掩体。“快速拔枪”，玩家可以设定在体力低于多少的情况下自动使用某种武器装备。“同归于尽”，在玩家受到近身致命一击的同时会自动扔出手雷与敌人一起上天堂……这一切听起来似乎有点不可思议。难怪在E3的微软发布会上，《使命召唤4》的制作人宣布不久将会通过Xbox LIVE提供给X360主机独占的多人联机测试版下载，请各位玩家密切留意了。



■游戏建模非常到位，贴图也是一流的。

编辑感受

2007年游戏界最耀眼的一颗巨星

UCG 最佳E3 07大奖得主



■游戏在狙击战上也有绝佳表现。

真材实料，稳定60帧的运行画面，电影般的互动效果……如果这些都不能征服你的话，那只能说明你对这类游戏完全不感兴趣。就目前情况看，我们几乎挑不出《使命召唤4》的任何毛病。从制作人自信的口吻和难以掩饰的喜悦表情中，我们看到了这款游戏超乎想像的强大。有网友逗趣的形容：《使命召唤4》是《杀戮地带2》和《光环3》的双重杀手。

Stranglehold

Stranglehold©2007 Midway Amusement Games, LLC.All rights reserved.

枪神

■机种：X360、PS3
■厂商：Midway
■游戏类型：ACT
■发售日：2007年8月6日



■作风刚烈、疾恶如仇的神勇干探袁浩云又回来了！看看发哥怎么演绎游戏世界的《辣手神探》。

在大作稀缺的8月《枪神》倒是一款值得一试的作品

因为周润发出演和吴宇森参与制作而备受亚洲玩家瞩目的《枪神》已经进入了发售倒计时，此次E3展上除了宣传片，还可以进行实际的试玩，游戏的大致面貌已经展露在玩家面前。胜负师曾认为这样的游戏会和一般的电影改编游戏拥有相同的命运，不过在Midway近两年的努力之下，比起刚公布时的样子，《枪神》的进步还是十分明显的。

关键词：周润发、吴宇森

《枪神》力求最大限度体现吴氏电影标记



■E3展会现场，《枪神》试玩台上方的发哥经典造型十分抢眼。

游戏主角那张越做越像的发哥的脸都可以证明制作方的诚意。除了一般动作射击游戏火爆夸张的枪战场面，《枪神》力求最大限度体现吴氏标记，比如墨镜风衣、可以装上百发子弹的手枪、无处不在的慢镜头、不合常理的开枪动作以及不知从何而来的白鸽……发哥使用不同武器时的装弹动作也是劲酷绝伦，在梯子的扶手上滑下、飞身趴在桌子上滑行射击，这些经典镜头会一一重现，现年52岁的周润发也有机会在游戏世界中再次成为神勇的孤胆英雄。

说到吴导与发哥的组合，一般人都会想到《英雄本色》，但1992年吴宇森离港前的最后一部影片《辣手神探》(Hard Boiled)却堪称吴氏作品中的火爆之最。茶楼、工厂、医院三场大戏，一场比一场浩大，一场比一场触目惊心，让人很难想像这是一部15年前拍摄的港产片。Midway选择以吴氏电影风格制作一款动作射击游戏的想法由来已久，最终挑选《辣手神探》为主框架可谓是慧眼识英雄，相信Midway内部有真正懂行的老吴和发哥的影迷。而且游戏LOGO上赫然打着“JOHN WOO PRESENTS”，还有




■除了脸部模型，周润发还会在游戏中为自己的角色配音。


■场景中的任何东西都可以肆意破坏，火爆场面层出不穷。


■躲子弹，只是小意思。


■放白鸽，才真的有意思。

动作射击游戏要素大集合

游戏领域电影化和风格化的有益尝试

应该说，《枪神》是一款集动作射击游戏之大成的作品，很好地吸收了如《马克思·佩恩》、《脱狱潜龙》等前辈的特点和经验。除了“子弹时间”这样的标准配置，游戏中还有躲子弹、以子弹追尾镜头表现的精密射击、放白鸽的超必杀等丰富的辅助技能，而且游戏也鼓励玩家以华丽的动作与特技干掉敌人，这样特技槽才能蓄得更快，进入越打越华丽的良性循环。为了突出枪战场面的火爆，游戏场景中的物体大都可以进行破坏，而且物品设计得十分脆弱，一打就烂，枪林弹雨过后必是一片废墟。用它们做掩体对敌我双方来说都不安全，这也迫使玩家多进行运动战。而且场景中的物体还可以利用，比如敌人头顶的霓虹灯、身边的煤气罐等等，都可以成为清除敌人的道具。不管《枪神》在它的成绩单上最终能拿几分，其电影化和风格化的表现手法对于游戏领域来说应该是种有益的尝试。

Resident Evil 5

©2007 Capcom All rights reserved.

生化危机 5

■机种：PS3、X360
■厂商：CAPCOM
■游戏类型：ACT
■发售日：预定2008年发售



■这不就是我们印象中的非洲兄弟吗？

用30秒征服你

虽然炽热的烈日烘烤着干裂的大地，内心却依然寒冷不安，一股莫名的绝望袭上心头，这就是我观赏完《生化危机5》E3影像后的最大感受。整段预告片长度还不到一分钟，把厂商LOGO、影片标识等基本信息去掉后实际游戏影像仅剩下30秒。不过，Capcom就依靠这30秒的时间赢得了台下观众的掌声，吸引了广大玩家的目光。纵观本次E3展，《生化危机5》预告片所表现出来的主题，烘托出来的气氛是独一无二的，看似短暂的30秒影片，其中却蕴藏着无限的可能性。预告片完全由过场动画剪辑而成，无论是对环境还是在人物的刻画上都可以说是登峰造极，整体效果达到了业界顶尖水准。

穷山恶水之地的群体暴乱

一群躁动的人们挥舞着双臂显得异常亢奋

本次E3共出展了两段内容长度相当的《生化危机5》预告片，一个是X360版一个是PS3版，除了部分镜头内容不同外，两者在画面素质和影片风格上是相同的。预告片一开始渗透进我们大脑的并非游戏画面，而是饱含着哀怨与诉求情绪的歌声(歌词大意：哗啦诶……我的妈妈yeah)，尽管我们根本听不懂歌曲到底在表达什么，但写实的游戏画面已经清晰地向我们传达出本作的事发地点。难道本作故事是由非洲某村落展开？具体是非洲哪个地区只有等待官方公布。看样子这里的人并不富余，居住环境也相当简陋，与其说这里是个村落，还不如说这里更像是个难民营。一群躁动的人们挥舞着双臂显得异常亢奋，



请注意他们并非在毫无理由地欢呼。在他们面前一台破旧的大巴上，一个同族人已经被倒吊在上面。在他身边的是手持扩音喇叭的“主持人”和一个用麻袋包裹头部，手持畸形巨斧的瘦高怪人。难道他们正要进行一场种族屠杀仪式？别的我不清楚，但能够确定的是我们的主角被卷入到了这场事件当中。关于《生化危机5》的男主角到底是谁的问题，在这里就不浪费笔墨讨论了，等待官方正式公布。



关键人物1

变异男

当我们看到预告片中那位仰天哀嚎，眼里冲出浓血的黑人青年时，顿时都会想到这不又是关于寄生体的主题嘛？这位身穿花格子衬衣的黑人青年仿佛就是这次种族屠杀的关键人，在PS3版的预告片中有一个镜头清楚显示正在痛苦挣扎的他被另外两个人按在地面上。我怀疑被吊在大巴上的那个人正是这位黑人青年，他很可能是整个事件的导火索。



■主角被硬生生按在了地上，巨斧怪人摆好POSE准备“砍头”行动。



■我怀疑实际画面不可能达到如此精细的程度。

关键人物2

巨斧怪人

这个臂膀已经溃烂的怪人始终肩扛一把类似斧头的武器，同样是用麻袋包裹头部的造型立刻让人联起《生化危机4》中的金牌角色电锯男。在两段预告片中都给了巨斧怪人不少镜头，不用说巨斧怪人继承了电锯男的精髓，并在本作中被发扬光大。



■冲上大巴的主角难道是要营救被吊起来的黑人男子？暴民竟然用铁钩和绳索妄图将巴士掀倒。

已获得制作人竹内润确认，7月27日将通过Xbox LIVE放出《生化危机5》高清完整版预告片，届时玩家将看到实际游戏画面和更多惊人信息。他还表示，《生化危机5》是对伟大4代的膜拜之作。请读者们关注本刊后续报道。

Burnout Paradise

©2007 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.

火爆狂飙 天堂

■机种：X360、PS3
■厂商：EA
■游戏类型：RAC
■发售日：预定2007年第四季度



■ 从车身中四溅出的玻璃极具视觉冲击力。

高速的碰撞，狂飙的天堂

次世代的首款《火爆狂飙》就这样即将来袭，在上一作《统治者》发售还不到半年的时候就公布续作的消息，其实也并不让人感到意外。因为我们可以看出制作小组在上一作中对系统做出的大胆革新，只在PS2与PSP平台发售也看得出那其实是一款带有实验性质的作品。真正的《火爆狂飙》会在次世代中重新驶来，凭借这PS3与X360强大的图像处理能力，我们可以看到本作在处理车辆高速冲撞之后的细节让人瞠目结舌。

网络对战将是重点

制作小组在本作中强调了联网对战的乐趣

除了单机部分之外，制作小组在本作中强调了联网对战的乐趣，这也得益于PS3与X360良好的网络基础。在接受了你的邀请后，网上的其他玩家能够完全地无缝加入你的游戏。而不是向其他游戏一样需要先打开菜单，等待系统通知你已经有玩家加入了你的房间，最后在等待了很长时间后才开始比赛。整个天堂市就是你等待对手加入的大厅，在此之前你依然可以驾驶自己的车辆在城市中闲逛。当你在网上比赛时，系统会自动记录你近来表现的数据，比如驾驶的路程总长、碰撞的次数、最快的成绩或最长的漂移距离等，在在线模式中你同样可以赢取新的车辆或其他的奖励道具。如果在一条赛段之间的数据前几名都记载着你的ID，那么你无疑就会成为这条路段的王者，更多的玩家也会优先向你发起挑战。


■ 如此狭窄的街道在前几作中并不多见。


■ 同前几作相比，本作的画面风格更加明亮。


■ 试玩展台前的这位仁兄的驾驶技术不敢恭维。


■ 在这个虚构的城市中，我们可以随意驾车行驶。



关键词：天堂市、碰撞

天堂市街道上最凶狠的车手

在本作中玩家驾驶的车辆将会以更快的速度行驶在一个更加庞大的街道中。为此制作人为我们制作了一个开放性的城市——天堂市(Paradise City)，这是一个玩家可以驾驶着车辆随意探索的城市，这听起来有点像是《横冲直撞》系列”，但是与其他开放跑道的赛车游戏不同的是，你必须要在街道上高速狂飙吸引对手向你挑战或主动去参加比赛，并将比赛中的每个对手的跑车撞个稀烂，最终通过终点，而新采用的无缝技术使得玩家在城市中飞驰感觉不到任何的读盘时间。

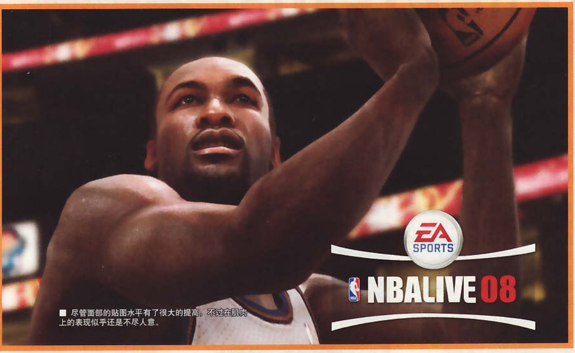
在本作中，任何地方都是为了惊心动魄的碰撞风格而设置的。每个十字路口，都有成为断魂路口的潜力；而每条巷道，都有机会成为违规驾驶的现场。玩家可随心所欲地展开飞车冒险，可在天堂市的街道上自由奔驰，随时随地展开一场道路竞赛，在竞赛途中也可以改变心意转而引发壮观的连环车祸；或是大玩S技与跳跃、飞车穿过广告板。证明自己是天堂市街道上最凶狠、最危险的车手！在赛道中你依然可以找到一些跳板，石柱等可以帮助你制造更加严重的交通事故的道具。在驾驶着汽车以超过100英里的时速撞向墙壁或对手车辆时，你会看到游戏中汽车被毁坏时的效果以及车辆的物理轨迹同电视里播放的交通事故时是那么的相似。如果你的速度足够快，那么你甚至可以看到车辆后挡风玻璃与车身中飞溅出来的碎片，车辆还有可能承受不住撞击的力量而被撕成两段并被炸毁，大多数有车族可能会马上冒出“幸好我从来都不开快车”想法。

NBA Live 08

©2007 Electronic Arts Inc. Trademarks belong to their respective owners.All rights reserved.

NBA Live 08

- ■机种：PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS
- ■厂商：EA
- ■游戏类型：SPG
- ■发售日：预定2007年10月2日



■ 尽管面部的贴图水平有了很大的提高，不过在肌肉上的表现似乎还是不尽人意。

07～08赛季，再次苏醒！

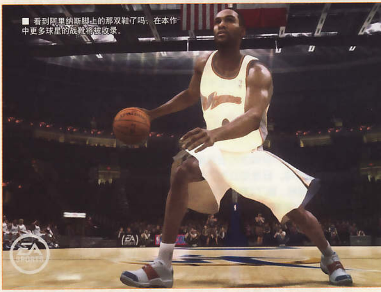
每一年的《NBA LIVE》都会在NBA众多明星中选择出一位作为自己的代言人，今年他们选择了上赛季有着出色表现的阿里纳斯，虽然他的球队最终没有获得很好的成绩，但是个人单场平均得分位居联盟第3，让任何一支球队的主教练看到这位天才都会头疼不已（当然不包括奇才）。本次的代言对于正在养伤的阿里纳斯与EA来说都是一个好消息，本作发售的时间也正是下个赛季即将开始的时刻，届时养伤的阿里纳斯将会与《NBA LIVE 08》一同复出。

回归经典or继续稀烂

EA想要抢回失去的市场，还要需更加努力

从E3中公布的视频来看上一作中低智商的球员，糟糕的篮球运行轨迹，看上去别扭到家的投篮动作已经得到了很好的改善。当球员们在加速的时候，一改溜冰般的滑稽动作已经看出球员的双脚的确是踩在脚下的木地板上的。传球和投篮以及球员之间进攻方和防守方的身体接触也更加真实。值得一提的是游戏帧数得到了提高，游戏将以每秒60帧运行，这也就意味着游戏将会同真实的篮球比赛一样流畅。而这些都归功于EA采用的全新动作捕捉技术，这能帮助程序员们让虚拟的球员从外观和动作上更趋于真实。球员们的动作将更加复杂，你将会看到球员在处理球时使用更加合理的方式。比如，当你使用麦迪面对对方冲上来的封堵，此时按下传球键，他就会以最合理的方式绕过防守将球传到队友的手中。明星球员的独特投篮动作在本作中也会得到更好的修正，你可以像《NBA 2K7》一样轻松地控制K24一个后仰跳投将球送进篮筐。

仅仅凭着E3上的几段视频就来判定《NBA LIVE 08》已经挽回了上一作中失去的颜面还为时过早。因为它的对手《NBA 2K8》也将与本作同时在欧美市场推出，EA想要抢回失去的市场，还要更加的努力才行。



■ 看到阿里纳斯脚上的那双鞋了吗，在本作中更多球星的战靴将被收录。



■ 姚明还是一如既往的，不像……

关键词：回归本色、脚踏实地

制作小组保证将会回归篮球游戏的乐趣

EA加拿大开发室表示本作将会总结前作失败的教训，从整体篮球的理念出发。近几年，“《NBA LIVE》系列”在市场上并没有取得大家所期望的成就，反而有滑坡的趋势，上一作更是遭到了媒体与玩家的强烈批评。也许是因为这几年开发团队将更多的注意力放在了游戏的控制系统上，诸如《NBA LIVE 06》的自由超级明星控制和《NBA LIVE 07》的完全自由操作系统，制作小组似乎忘了一款体育游戏最重要的东西，甚至导致了游戏质量的下降。在本作中，制作小组保证将会归回篮球游戏的乐趣，在加入新鲜内容前，先着眼于游戏的基本。

游戏情报站 E3特别版

GAME NEWS STATION

新E3招致众多厂商不满，E3 07将成绝响？

今年E3展的规模大幅萎缩，作为主场馆的Barker机棚其实没有多少实际展出内容，多数厂家都是在自己租赁的地方举办发布会、招待会或座谈会，E3的内容多数是来自这些厂商独立举办的会议，因此本届E3其实不能算是一个“展会”。很多知名游戏公司干脆就没有参展，例如Koei以及往年在各种展会上都相当拉风的Tecmo。多数日本厂商在本届E 3 上的表现都很低调，Square Enix除了应付般地公布了《最终幻想XI》的一些新资料外，几乎没有任何举动；Konami以15分钟的新闻发布会创下了游戏展会史上的最短发布会记录，小岛秀夫在发布会中说：“希望我心目中的E3明年能够归来。”

Tecmo副总裁John Inada说：“新的展会管理者们似乎完全不知道他们在做什么，我可没闲钱浪费在这样一个试验型展会上。过去的E3管理者们对我们已经很不友好，因此今年我们觉得没有必要配合他们。我还听说很多零售商都不会来。”零售商的缺席是本届E3最大的遗憾之一，因为新E3的目标是用更低的成本实现发行商与零售商等合作伙伴之间的交流，没有了零售商的支持，使得厂商参展的意义大打折扣。全球最大的游戏零售商GameStop表示，今年他们只派了很少的人出席展会，而其他零售商干脆完全没有出席，这是很多发行商跟着缺席的主要原因。

某著名发行商的内部人士说：“GameStop几乎没出席，BestBuy也没有出席，那么为什么我们还要配合ESA呢？我们还不如单独办个‘玩家日’与零售商更亲密地会面。”虽然新E3的目标是省钱，但其实只是帮大厂商省下昂贵的展台布置费用，小厂商的花费反而更大了。过去在洛杉矶会展中心租个标准展位需要5万美元，而在Santa Monica的酒店租一个面积相等的空间需要10万美元。不过据参展商反映，在Barker停机棚租个小展位确实非常省钱。

很多游戏发行商表示，他们愿意参加明年的E3展，但是他们同时指出明年可能根本就不会有E3。



《寂静岭5》明年内降临

Konami的E3新闻发布会虽然只有15分钟时间，但是却公布了两款大作的新情报，除了《潜龙谍影4》的新影像外，《寂静岭5》也首次公开。不过这段《寂静岭5》的影像仅仅是演示了游戏的LOGO，没有公开任何具体游戏信息。尽管如此，Konami向媒体发布的媒体碟中有两张游戏截图，从截图中可以看到，本作目前的完成度应该还很低，画面质量比较粗糙，还没能体现次世代主机的性能优势。

目前已经确定的是《寂静岭5》将会在PS3和X360上推出，将于2008年内发售。游戏讲述的是一位退伍军人回到了家乡，寻找他神秘失踪的兄弟，结果却进入了诡异的寂静岭。本作将会采用全新的战斗系统，有各种新的防守和攻击技巧。据称本作将会是系列历史上的一次大变革。



韩国网游登陆PS3/PSP

7月12日，索尼与韩国著名网游发行商NCsoft宣布达成合作协议，NCsoft将会在PS3和PSP上推出多款MMORPG独占游戏。目前已经确定将会在PS3和PSP上推出的游戏包括NCsoft的两大主力作品：《激战》(Guild Wars)和《天堂》(Lineage)系列。此外，NCsoft还表示将会为PS3和PSP打造一些原创品牌。值得一提的是，去年微软从NCsoft手中挖走了《英雄城市》的开发商Cryptic Studios，该公司目前正在开发X360独占的《漫画英雄世界Online》。

微软：努力在年内实现降价！

微软没有在E3新闻发布会中宣布X360降价让人十分遗憾，不过在会后微软游戏制作室副总裁Shane Kim透露X360可能会在年内降价。Kim承认300以及350美元不是能够实现游戏机大规模普及的价位，而在假期期间X360如果想要获胜，就需要实现更低的价位。

Shane Kim说：“回顾历史，你会发现75%～80%的游戏机都是在199美元以下时才卖出的，我想这个数字在各个时期可能会不一样，会随着通货膨胀、高性能等因素而变化，而我们对X360所做的事已经远远超出了过去的主机。可能249美元是一个适合普及的价位……我们努力削减成本，让我们可以达到这样的价位。比起索尼的PS3，我们距离这个价位已经很近了。”在谈到为何没有在E3上宣布X360降价时，Kim说7月份是淡季，不适合宣布降价，并且PS3实际上也不算降价，只不过是把硬盘加到了80GB。

[EA CEO：我们快把人烦死了！]

EA新任首席执行官John Riccitiello于E3期间在《华尔街日报》的采访中说："我们快把人烦死了，我们做的游戏越来越难玩了！"Riccitiello认为，现在业界的趋势是把相同的游戏做了又做，很少有创新的东西。Riccitiello说："有很多产品看起来和去年的一摸一样，而且和前年的也差不多。"

"与去年一模一样"这种说法用来形容EA的游戏最合适不过，从《麦登NFL》到《极品飞车》，EA每年的业绩都是依靠这些逐年更新的作品，不过EA现在也开始努力打造新作，以及进入休闲游戏市场，希望吸引非传统玩家。EA的《我的模拟人》、《EA运动场》等游戏都是面向任天堂主机全力打造的作品，并且还有一款与斯皮尔博格合作开发的Wii新作。

[索尼：第三方对PS3游戏没有尽力！]

本届E3有很多面向记者的小型座谈会，在座谈会中，SCEA高层回答了记者的很多尖锐问题。SCEA总裁兼首席执行官Jack Tretton在回答"很多游戏的PS3版卖得比X360版晚"这一问题时说："如果(PS3的)游戏卖得晚，对我们来说是不利的，我们希望能够纠正这一点。我猜部分原因在于该平台(X360)比我们早卖一年，支持它的厂商对它更有经验。我不是开发游戏的专家，但是基于PC的开发系统比起PS3开发系统在初期来说肯定是比较有利的。但是我希望，如果我们获得了成功，并且普及了该技术，这种趋势将会扭转，人们会以我们的平台为开发主力。至于我们能否实现，时间会证明一切。"

对于《麦登NFL 08》和《全明星橄榄球2K8》的X360版每秒60帧，而PS3版每秒只有30帧的事实，Tretton表示SCEA的《MLB 08》和《NBA 07》都实现了60帧，为什么EA和2K Sports就不可以呢？Tretton说："第三方做什么我们无法控制，我们只能鼓励他们尽量努力，我们希望尽可能地支持他们，我们希望鼓励他们努力发挥我们主机的潜力。如果一款游戏无法展示我们的技术，我觉得那对我们都没有好处。"

[SCEE总裁：PS3明年3月前胜出！]

虽然PS3目前处于劣势，但SCEE总裁David Reeves在E3上接受记者采访时却表现出充足的自信，并且表示将会在9个月内赢得次世代大战。

"到了明年3月，你将会发现PS3已经成为冠军，肯定会。它只是有点慢热，但会在突然之间变成海啸，将你淹没。"David Reeves说，他不认为X360能够在圣诞商季期间主导市场。对于彼得·摩尔所说的"结束战斗"，Reeves说："他去年就这么说过'我们将会赢得假期商季'，但是他们并没有赢，他们错过了机会。我觉得X360的那些游戏根本不够。"

当问到欧版PS3高达425英镑/599欧元的价格是否太高时，Reeves说："是的，但是令人吃惊的是人们就是舍得花那么多钱。而现在他们可以多获得两款游戏和一个新增的手柄。"



[id Software "次次世代游戏"]

id Software的Tech 5引擎是本届E3展最受关注的最新引擎技术，可惜令人失望的是，id并没有展出采用该引擎制作的游戏，也没有向媒体具体介绍该引擎的技术细节，不过id的商业开发部主管Steve Nix对该引擎进行了粗略的介绍。

Steve Nix表示，他们向一些潜在客户内部展示了Tech 5，他们对该技术很感兴趣，该引擎的展出获得了成功。Tech 5预计年内就会授权给其他厂商使用，不过采用该技术的游戏预计要到两三年后才会问世，可以说是"次次世代"游戏。不过使用这种技术开发游戏反而会更加简单，如果是用来开发那种电影游戏的话，不到一年就可以做好了，不过id希望合作伙伴尽量不用该引擎来制作开发周期只有一年的游戏，因为他们希望使用该技术做出高品质游戏。

id之前将"毁灭战士3引擎"更名为"id Tech 4"，表示该引擎为id公司研发的第四代引擎技术，而如今这款Tech 5作为id正式的第五代引擎，其技术表现力非常令人期待。



[坂口博信MMORPG新作]



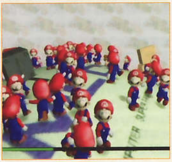
坂口博信出席E3展期间在一些媒体记者的访谈中透露，目前他正在开发一款MMORPG游戏。其实之前在法国巴黎的一个动漫博览会中，坂口博信就已经透露了该消息。据称这款游戏并非《蓝龙2》，而是一款有一半单机RPG元素和一半网络联机要素的作品。

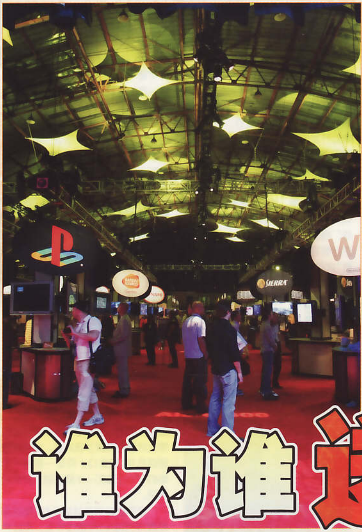
另外坂口博信还确认《失落的奥德赛》完成度已经超过80%，预计再进行三个月的游戏平衡性调整及除错之后即可完工。一切顺利的话，该作将于年底同时在美国、日本和欧洲上市。

[《超级马里奥 银河》源自《马里奥128》]

去年E3展上《超级马里奥 银河》正式公布后，相信很多人会有这样一个疑问：《马里奥128》哪去了？有人猜测《马里奥128》就是《超级马里奥 银河》，在此次E3展中，任天堂确认了这一说法。宫本茂和《塞尔达》制作人青沼英二畅谈了《超级马里奥 银河》的创意来源，他们说这款游戏的游戏创意是《超级马里奥64》遗留下来的，另外则是《马里奥128》。

"我们看到《幻影沙漏》在日本发售后吸引了很多从来没有玩过《塞尔达》的玩家，我们希望《超级马里奥 银河》也能做到这一点，因此加入了助手模式，可以让第二名玩家加入游戏。这款游戏的另外一个要点是我们在重力方面的表现，游戏中有很多种程度的重力，也有很多球形的道具。这些是我们完成《马里奥64》时就已经遗留的创意。它们也是《马里奥128》项目的一部分，很高兴终于能有机会实现了。"





今年E3展结束当晚发生了一件趣事：一个送葬的队伍从Santa Monica码头招摇过市，一直走到了加州威尼斯海滩，送葬者戴着面具、踩着高跷、舞着中国龙，鼓手高唱挽歌——这是一家名叫Gamecock的新公司为E3举办的葬礼，这家公司的创始人麦克·维尔森说："E3死了，我很怀念它！"


□Gamecock的"E3葬礼"现场

告别了洛杉矶会展中心的璀璨芳华，Santa Monica的巴克停机棚门可罗雀，记者们奔走于各大酒店，而游戏厂商们期待的零售商并没有到来。这第一届"E3媒体及商务峰会"只有媒体，没有商务，人们怀念着去年的辉煌鼎盛，感慨E3已死！

然而这没落的E3仍然一片战歌嘹亮，彼得·摩尔说："我们要结束战斗"，雷吉说："我们照亮了整个游戏业的未来之路！"，大卫·里夫说："明年3月前，PS3将会胜出！"

E3的大作阵容依然如故，昭示着今年年末商战的血雨腥风，三大厂商都焦急地拿出自己的杀手锏为对方送葬，但这显然是一场漫长的消耗战，而作为三方实力集结的大会战，今年秋冬的游戏市场必然是一片辉煌灿烂！

战歌嘹亮 谁为谁送葬？

文 Lancer
美编 菲菲

死亡之红环

7月流火，是一个肝火旺，脾气躁的季节，连机器也显得特别狂躁，当X360的主题色从嫩绿变成令人望之色变的红，总是在媒体面前夸X360如何如何强大的彼得·摩尔一干人等恐怕已经没有多少心思准备他们的E3发布会。于是当好事者们搬椅子搬凳子准备欣赏微软索尼任天堂继续口沫四溅之时，微软选择在E3前一星期发布了X360保修期延长声明。

我们可以毫不夸张地将X360的三红灯定义为游戏历史上最严重的质量问题，甚至在整个消费电子行业的历史上也肯定是可以青史留名的。去年的笔记本电池事件让索尼灰头土脸，让索尼三巨头公开鞠躬致歉，让斯特林格爵士羞于见人，其实着火的电池也就那么区区数例，比起故障率高达三分之一的X360委实不值一提。然而区区几例的电池自燃已经足以让消费者怒火中烧，让媒体义愤填膺，让分析家感慨如今的索尼产品质量大不如前；而当X360在"死亡之红环"（国外对X360三红的常见说法）中前仆后继时，人们仿佛是看到了Windows的死机，我们看到最多的不是对X360质量的抱怨，而是花样百出的三红应对土方。捂毛巾大法发明者、21岁的Dustin Burg也算个倒霉蛋——他和朋友的5台X360全部阵亡，娇气的X360让人如履薄冰。这样的问题如果发生在PS3身上，我们几乎可以确定SCE将淹没在人民群众唾沫的汪洋大海之中，并最终葬身于无边无际的债务深渊。还好这事发生在财雄势大的微软身上，不就是11.5亿美元吗？我们给啊！

自Xbox发售以来，质量问题一直与微软如影随形。2002年Xbox在日本发售时，比尔·盖茨亲临首卖现场，结果没过几天就闹出了刮盘事件，让日本人好不容易对Xbox产生的一点好感灰飞烟灭。不过比起造型性感的X360，朴素稳重的Xbox已经算是皮实的了。X360发售的第一天就闹出无数质量投诉，其后诸如刮盘、死机、USB接口故障、电源线问题等此起彼伏，各种故障就像X360的名字一样——360度环绕于玩家四周。不过最致命的三红问题却是在主机发售的第二年之后才开始大规模爆发，对此原因，微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫的解释是：X360的质量问题存在多种因素，其中某些因素会潜伏一段时间才会爆发。我们不知道被人们亲切地称呼为"小比尔"的艾拉德和他的X360设计团队到底算漏了什么，根据《商业周刊》调查，X360的三红灯平均维修费用高达140美元，这差不多相当于半台X360的成本，可见X360的问题不是少了根导热管和散热片那么简单，很可能是整个设计结构的缺陷。

当初索尼称PS3延期是因为制造困难，因为主机内部有1700多个零部件，彼得·摩尔听完后不屑地说：我们的X360就生产得很顺利！如今X360俨然成为一颗随时爆炸的地雷，成为有史以来设计缺陷最严重的主流游戏机。摩尔又说：是东西就会坏，关键看我们对用户的服务态度。问题是微软的服务态度真的很好吗？超过三成的故障率已经足以将一款产品定义为次品，在消费电子领域，此类产品的常见做法是全面召回。当然，微软不可能召回全部X360，但他们甚至没有向用户提供任何防止三红的建议，任由次品在货架上堂而皇之的销售，而且价



□对于X360的硬件缺陷，微软至今没有给出明确说法。

格无比坚挺！《新闻周刊》知名专栏作家、艾拉德好友N'Gai Croal也对微软的这一行径大加鞭挞，在其专栏中极为罕见地以一腔怒火将微软骂得体无完肤，没有给X360的设计者艾拉德留下任何面子。

即使是在维修服务方面，微软也远远没有做到位。6月末欧美多家维修服务商宣布拒绝接受三红机，英国Micromart的理由是某周X360的返修率达到了荒谬的90%！并且微软对于他们的技术支持请求完全无视！有趣的是，在一些媒体的质疑中，微软给出了与当初索尼一模一样的回答：这款电子产品有1700多个零部件，有5亿多个晶体管，问题如此复杂，你让我们如何一一解答？

当年久多良木健在PSP按键布局不合理一事中说了一句“玩家应学会适应”，结果被怒指为厚颜无耻，据此推测彼得·摩尔的一句“是东西就会坏”当可归纳为流氓言论，X360出点质量问题似乎是天经地义的事，而免费提供维修服务倒成了大庇天下三红士的善行。机器坏了微软包修，而且一包三年，还包邮费，乍一看确实是没了后顾之忧，于是好心的玩家们对微软的义举拍手叫好。买了次品还当是捡了便宜，全然忘记了维修寄送一来一回间的麻烦，好在现在还没赶上年末假期——当你兴高采烈地玩着《光环3》时，却无比绝望地发现光环变成了红环。当你抱着X360的尸体到附近的商店维修，他们说实在抱歉，我们不修三红。于是你只有把X360寄到微软，微软的人手是有限的，天知道在忙碌的商季里你的X360要排上多久。今年6月曾有报道说微软的“棺材”不够用了！所谓“棺材”是微软用来装返修X360的盒子，这事还惊动了罗比·巴赫出面担保：我们会确保我们的盒子绝对够用！可是当“棺材”终于寄回你的手中，假期已过，此时恐怕是什么游戏心情都没了。

三红灯现象不像电池自燃，笔记本着火那么壮观，还入不了主流媒体记者的法眼，在33%这个故障率数字被统计出来之前，甚至IGN、GameSpot之类专业游戏媒体对于这种与玩家切身利益息息相关的问题也甚少提及。当玩家用捂毛巾大法对付三红时，微软也对三红问题拼命捂着盖着，希望能够一直撑到65纳米X360的问世。毕竟三红问题过于严重，如果像索尼电池那么个闹法，恐怕会要了X360的小命。《连线》杂志编辑Chris Kohler认为，微软之所以选择在E3的前一周宣布延长X360保修期，就是为了避免到了E3上被记者们揪着三红的小辫子纠缠个没完没了，于是彼得·摩尔在各种场合声嘶力竭地说：你看看，我们已经着手解决此事，并为此损失了11.5亿美元！笔者对游戏机硬件结构没有什么认识，不知道这11.5亿美元的损失是怎么计算出来的，但是如果按每台维修费140美元计算，11.5亿美元意味着超过800万台的维修费，相当于X360出货量的三分之二。X360的三红率显然还没有可怕到这种地步，那么这笔被计入微软2007财年(截至2007年6月30日)费用的11.5亿美元到底还包含了什么呢？为什么7月之后产生的费用会被计入到上一财年？


■《光环3》特别版X360已经在硬件设计上进行了改良。

战斗已结束？

在保修期延长声明发布时，罗比·巴赫在媒体关于X360是否会降价的提问中说：“我们需要考虑其他商业因素再对定价进行评估。”这里所说的其他因素显然是指PS3的定价。没过几天，索尼就发布了PS3的降价声明，由于此声明刚好在微软E3发布会之前，人们伸长了脖子等着微软发布会的降价消息，等着彼得·摩尔在他的手臂上再搞个“X360降价100美元”的刺青。可是整场发布会下来，除了预告片还是预告片，到了最后一刻，紧张时刻来了，彼得·摩尔说：“在我们走前，我们要确保已结束战斗！”于是《光环3》又一次登场了，让人望穿秋水的单人模式终于公开，可是——又是一段预告片！降价声明呢？摩尔的刺青呢？

微软称他们进行过调查，发现90%的用户会推荐朋友购买X360。这个数字是怎么得来的我们不知道，不过我们大概可以推测这些用户还没有遇上三红。如果没有质量问题，X360确实是一款值得向朋友推荐的主机，它的游戏阵容堪比当年的PS2。微软在电视游戏市场混了6年，烧掉了60亿美元之后，总算可以在索尼面前抬头挺胸，可以在新闻发布会中让无数的大作LOGO骄傲地填满屏幕。但是到了X360售价这道坎，微软突然小气了起来，399美元的售价死咬了两年不说，最近竟开始变相涨价！精英版479美元的售价已经与PS3靠齐，而玩家得到的无非是多出来的100GB硬盘。

价格心理学是营销学中的重要课题，美国人在这一方面尤其迷信，吃的喝的穿的用的，价格标签的最后一律是“.99”，游戏卖59.99，游戏机卖399.99，这都已经是定价惯性，就像我们的888、666。微软对于价格心理学的一大贡献就是发明了以硬盘为基础的多重定价策略。当初人们一听到X360低至299美元的售价都为微软的厚道鼓掌欢呼，其实这299美



元的简装版只不过是挂在门面上的羊头，微软真正要卖的是399美元的狗肉。微软通过硬盘的重要性无比精明地向人们灌输了必须要多掏100美元的消费心理，并因其取得的成功让索尼学得不亦乐乎。于是利润率高得多的精英版得以在X360发售一年半后大摇大摆地端上货架，甚至引发抢购。微软的这一招简直可以让NDSL的多颜色战略自惭形秽。

X360的成本早已降到价格线下，但微软游戏部仍在巨额亏损也是不争的事实，游戏卖得顺风顺水，主机还略有盈余，为何还是亏损？原因在于其另一项巨大的开支——收买第三方。SCEA总裁杰克·特雷顿委屈地说：微软靠行贿获取独占游戏，而我们做不到。彼得·摩尔对于此类控诉的一贯回答是：我们是花了钱，但谁不是这么做的呢？游戏产业独特的行业特性让第一方和第三方之间的关系总是微妙多变，第三方向第一方缴纳权利金，第一方向第三方的重点项目提供技术、人员乃至资金支持，这是游戏产业的行规，“行贿”一说有点夸张，不过用在微软头上也不算诽谤。微软娱乐设备部平均每季度约3亿美元的亏损有相当大的一部分砸到了第三方的身上，最近的例子是为《GTA Ⅳ》支付的5000万美元，更早的包括斥资数十亿日元为坂口博信建造MistWalker以及招兵买马，彼得·摩尔尽心尽力地为微软打造一个游戏软件王国，这位曾当过体育教师的利物浦人不知疲倦地踏遍了世界各地。

2004年5月，微软为游戏部门制定了长达10年的长远计划，总预算高达170亿美元，除了硬件生产这个主要成本构成外，游说软件商也占了极大的预算份额。X360比起PS3在成本上的优势让摩尔有充裕的资金可以调动，尤其是在上个财年，《GTA Ⅳ》、《鬼泣4》、《刺客信条》等想必已让微软破费不少，微软娱乐设备部在这一财年出现巨额亏损已成必然，而加上11.5亿美元的维修费，微软娱乐设备部该财年的净亏损额将有望赶超SCE。

11.5亿美元的损失之所以计入上一财年，很可能是因为这笔费用中有很大一部分来自X360的改良研发费用，因为机型的改良研发是从上一财年就早已开始的，所以应计入上一财年的费用；另外一个重要原因是微软对于2008财年的两个重要战略目标：实现娱乐设备部的首次盈利，以及X360降价。

“他打造了撼动业界的强大联盟……”微软在官网中如此描述彼得·摩尔，加入微软的四年来，彼得·摩尔吃了无数闭门羹，遭受了无数轻蔑的白眼，他一直等待的就是2007年的圣诞商战。“有史以来最强大的游戏阵容”，这是摩尔在E3新闻发布会上对X360年末大作阵容的定义，4年的努力今朝终于结出硕果，彼得·摩尔几乎要迫不及待地开始庆祝了！微软在第三方身上狂砸美金的行为颇有点像古代常见的“捐官”行为，要谋官位免不了向各路官员广捐银两，只要被捧上了官位，就不愁捞不回投资。2007年末一役关系到微软能否上位，微软理应打出“降价”这张已经藏了两年的牌，而将11.5亿美元的费用计入到上一财年，就是在财务上为今年的降价做足准备。MGS(微软游戏制作室)副总裁谢恩·金坦言：199美元才是大众化普及价位，X360要想尽快“结束战斗”，降价这张牌非打不可。不过对于降价这种事微软一直是缺乏主见的，它的决定总是以索尼为参照，而这一次索尼在价格问题上更加扭扭捏捏，尤其是在久多良木健走后，PS3降价与否早已不是SCE说了算……

烟幕

2005年9月，彼得·摩尔在东京游戏展的一个走廊里碰到了久多良木健，两人握手问好，久多良木健邀请摩尔到索尼展台“看看PS3的影像”，彼得·摩尔咧着嘴笑了，露出了他那口雪白的牙齿：“谢了，阿健，如果你想玩到实际游戏的话，请来我们的展台。”

这是彼得·摩尔在《Business 2.0》杂志的采访中透露的一段逸事，几年前摩尔率领DC在北美冲锋陷阵时，久多良木健轻轻地拔了个小指头就把世嘉打得落花流水，因此当EA和微软几乎同时拿出高薪想将摩尔招入麾下时，摩尔毫不犹豫地选择了微软，选择为年龄比自己还小的盖茨和鲍尔默打工——这可以让他继续与久多良木健战斗，一雪前耻。彼得·摩尔怀揣着盖茨的支票簿四处撒钱，当年PS2上市即宣告了DC的末日，而今X360在PS3上市后越发威猛，有无数巨作撑腰，摩尔的底气足了，腰杆硬了，连久多良木健这个老对头也被赶跑了，无怪乎到了今年的E3连纹身把戏都没耍，就高呼着：“我们已结束战斗了！”

曾几何时，索尼骄傲地说：所有游戏在这里集结！那时的第三方都老老实实地跟着索尼混饭吃，和谐友好、相敬如宾，在微软的搅局下，这幅和和美美的画面已逐渐变质，索尼和第三方之间的窝里反几乎摆上了台面，SCEA总裁特雷顿公开斥责第三方对PS3游戏没有尽力，并警告第三方“这是在砸自己的招牌”。目前多数游戏的PS3版画面比起X360版略为逊色，原因在于第三方在开发游戏时多数是以X360版为基础，这是X360的先发优势之一，与PC接近的开发环境以及多出一年的开发经验让X360成为游戏开发者的首选，因此要发挥PS3的真正潜能，索尼还是要靠自己，而最有希望让索尼扬眉吐气的当数《杀戮地带2》。



■索尼为《杀戮地带2》举办了专门的新闻发布会，可见对该作的重视程度。

《杀戮地带2》是索尼的面子工程，好不好玩对于这款游戏来说是次要的，人们关心的是这款游戏到底好不好看？E3展是游戏产业最大的造星舞台，两年前《杀戮地带2》凭借一支预告片一炮而红，让人朝思暮想地期待了两年，在展前的媒体调查中，它以绝对优势成为“E3 07最期待游戏”，它已经毫无疑问地成为索尼的《光环》。PS3的性能有几斤几两现在还不好说，不过E3 2005创造的神话显然是不可能实现了，有人说PS3之所以让人失望是因为索尼把牛皮吹得太响，其实这种战术也不是全然没有好处的。根据SCE的数据，《机车风暴》全球销量已经超过百万，如果不是因为当初那段把牛皮吹得无边无垠的预告片，这款由小厂商制作的普通越野赛车游戏断然不可能有如此之多的关注者。《杀戮地带2》如果一开始公布的就是即时演算画面，恐怕它充其量也就是另一个《抵抗》，而现在人们已经习惯性地将它称为“Halo Killer”。IGN的编辑称《杀戮地带2》故意通过较黑的画面营造真实感，此言甚是有理，有道是女人一白遮百丑，游戏则是一黑遮千丑，在黑不溜秋的画面下你很难看清有哪些画面细节失真。但是群众的眼睛是雪亮的，《杀戮地带2》的画面毫无疑问地缩了水，最为重要的是，人们丝毫没有感觉到X360无法实现这样的视觉效果。比起制作成本仅1000万美元的《战争机器》，《杀戮地带2》的4000万美元花得有点冤枉。不过我们也应看到《杀戮地带2》的磅礴大气已经具备了一线大作的气质，当第三方纷纷成为骑墙派时，索尼手上的杀手锏正越来越多。微软发了疯地拉拢第三方、挖索尼的墙角；索尼打不起这场争夺战，只能唾沫横飞地咒骂微软“过于依赖第三方”。与其贴钱给第三方做游戏，还不如把钱都花在自己的游戏上，从已获成功的《抵抗》、《机车风暴》，到票房潜力颇强的《龙穴》、《天剑》，索尼从未如此卖力地打造第一方原创品牌。

SCEE总裁大卫·里夫说：PS3将在9个月内扭转局势。这话又一次被当成索尼的信口开河。游戏阵容比X360弱，机能没有优势，主机比X360贵，PS3凭什么胜出？更何况现在的索尼还是穷光蛋一个。不过穷也有穷的玩法，感谢微软发明的硬盘定价大法，穷光蛋索尼终于也可以耍一回小聪明。PS3降价100美元是本届E3展最大的笑话。索尼在E3召开前数日开始嚷嚷着降价，于是游戏媒体、主流媒体纷纷将PS3降价100美元的新闻放在了显要的位置，玩家收到风声立即行动，PS3降价的两天内，销量立刻翻番。可第三方却不买帐了，Konami说：降得不够！Capcom说：应该会再降一次！表面上是索尼的热脸贴到了冷屁股，其实是全世界都被索尼摆了一道——60GB PS3的所谓降价其实只是清仓甩卖，索尼在3月31日之前出货的550万台至今仍有100多万堆在仓库里，卖完了这批蒙尘的仓底货，80GB新版PS3取而代之，PS3的售价仍然是599美元。有趣的是，这个小花招是被SCEE总裁大卫·里夫率先拆穿的，欧版PS3没降价又没80GB，欧洲玩家难免忿忿不平，于是里夫说：我们觉得就为那20GB实在不值！——微软还没发话，SCEE就忙着拆SCEA的台，这兄弟分家的闹剧给波折的SCE又添了尴尬的一幕。不管怎样，所谓降价声明不过是一个烟幕，目的是让玩家产生PS3已降价的错觉。它的另外一个原因是迫于零售商的压力，是对之前疯狂压货的补偿，是为推出新机型的必要清仓措施。

PS3处于一个尴尬的价位，即使降价100美元，它仍然比X360贵100美元，对价格敏感的消费者仍然会倾向于X360，更何况微软的降价牌是随时候命。久多良木健走后，SCE的实际最高掌权者是斯特林格而不是平井一夫，过去主机定价、降价等决策一向由久多良木健说了算，现在平井一夫羽翼未丰，因此我们只能看到斯特林格和中钵良治在记者的采访中大谈PS3的降价计划，而平井一夫一直在保持缄默。如今PS3降价与否并非取决于SCE的利益，而是整个索尼集团的整体利益，所幸的是PS3的命运已经成为牵动所有索尼股东神经的重要因素，在索尼各高层纷纷暗示年末扭转战局的声明背后，或许真的暗藏着索尼的杀手锏。

悄然崛起



斯特林格在6月下旬的年度股东会议上拍胸脯保证：PS3很快就将成为重要收入来源。随着良品率的提高，PS3蓝光光驱的成本正在迅速降低，多数媒体、分析家和第三方认为索尼将在今年内再度降低PS3的售价，路透社四位游戏业分析家一致认为PS3年内至少降价100美元以上，《Game Informer》的内线消息称售价399美元的40GB版PS3将于秋季推出，如果索尼可以破釜沉舟降到这个心理价位，PS3的崛起指日可待。PS3以高昂的价格、匮乏的软件阵容上市，仍然在前3个月内于美国实现了超过90万台的实际销量，比X360多出5万台，并且超过了当年的PS和PS2，PlayStation的品牌号召力可见一斑。最近几个月PS3在美国的周销量仅为X360的一半是人们唱衰PS3的主要原因，但人们忽略了这段时间PS3游戏阵容的极度匮乏，索尼将大作档期都安排在了8月之后——即80GB新版PS3发售后，这段时间的低谷只不过是风暴前的寂静；况且美国毕竟是微

软的地盘，莫说是日本，即便是在PS3仍以天价销售的欧洲，自从3月份以来PS3的销量也一直是在X360之上。铁杆玩家过于集中是X360的优势也是劣势，据统计美国有380万铁杆玩家，他们平均每个月购买4～5款游戏，X360在美国的游戏软件市场份额几乎可与NDS持平，但硬件销量却迟迟没有突破，主要原因就是大批软件消费能力极高的铁杆玩家支撑着X360的软件市场。但铁杆玩家的数量有限，美国真正的游戏业主力是人数约4000万的主流玩家群，他们几乎是次世代主机的处女地，但他们大多拥有PS2，品牌认知度让作为后续机种的PS3具有明显的先天优势，这也是第三方在微软的银弹攻势中仍对旧主念念不忘的主要原因。另外，蓝光的节目数量日益丰富，大有成为次世代主流光碟规格之势，这也将使PS3背负的这一昂贵部件真正成为一大卖点。

当蓝光在好莱坞的前呼后拥中大步向前之时，曾被好莱坞判了死刑的UMD正被悄悄地摆回货架。2006年UMD影碟销量比2005年提升了35%。去年秋季，日本地区的UMD影碟降价后销量暴增了10倍，电影公司更有针对性地推出面向25岁左右成年男性的UMD电影，也成为UMD销量提升的重要原因。到了今年秋季，摆在UMD面前最大的障碍也将被清除——新版PSP的视频输出功能将对UMD以及PSP硬件本身产生重大推动作用。

新版PSP可输出解析度达640×480的影像，也就是说玩家可以用比DVD略低的价格买一张UMD，然后在家中的大电视上享受与DVD同等画质的电影，并且还可随身观看，UMD影碟的价值含量从而大大提升。此外，今年秋季后推出的一批作品将让PSP以333MHz的CPU频率全速运转，这将使其性能更加逼近PS2，加入视频输出功能后，将让PSP在事实上成为一款掌机与家用机的综合体。

从早期对《乐克乐克》等休闲游戏的力捧，到今年秋季的《战神：奥林匹斯之链》、《危机之源－最终幻想VII－》，索尼的战略思路已经完成从模仿任天堂到重新走上高性能、高画质的转变，PSP毕竟是一款以性能强大为卖点的掌机，只有充分发挥性能优势才是PSP真正的复兴之道。在NDS压倒一切的成功面前，人们迫不及待地给PSP打上败者的印记，对索尼的不自量力冷嘲热讽。人们忘记了PSP一直坚强地屹立于美日欧三地硬件销量榜的第三名，超过了PS2、X360和PS3，如果没有任天堂这个暴发户，如果没有NDS和Wii，PSP将成为全球最畅销的游戏机，即使是大作如林的X360也一直被PSP远远地甩在身后。这半年多来，PSP几乎仅凭硬件魅力而屹立不倒，虽然已注定无法超越NDS，但在新机型、视频输出功能以及完全发挥性能潜力的大作推动下，PSP的二度冲击已成必然。

健身新世纪

2007年7月13日，任天堂E3发布会召开后的第二天，任天堂在东京证券交易所的股价冲破5万日元，市值达到6.9万亿日元，比索尼的市值高出足足6千亿日元！当微软和索尼为了HD争得头破血流、遍体鳞伤，当X360和PS3在商店里堆积如山，不管是美国、欧洲还是日本，Wii的销售专柜里总是挂着“售罄”的告示。微软和索尼砸锅卖铁贴钱卖主机，玩家应者寥寥；任天堂在每台Wii上净赚50美元，人们争先恐后地掏腰包。宫本茂说：“任天堂为什么总是能够创造一个又一个的奇迹，对我来说这也是一个大问题，我也想知道答案。”

118年前，任天堂在京都的红灯区成立，凭借质量过硬的纸牌成为京都各大赌坊最青睐的品牌。几十年后，山内溥接手了这个家族企业，大胆引进了新潮的管理思想，开始在各种投资领域广泛出击。又过了几十年后，山内溥退休，岩田聪继任，他再度改造了任天堂，引入了西方管理模式，制定了基于业绩的提拔方式，强行要求65岁以上的老干部退休。这是任天堂的第二次改造，这次改造的成果让所有人吓了一跳，包括岩田聪自己。去年，总共3400人的任天堂创造了82.6亿美元的营业额、15亿美元的利润，相当于平均每人创造了44.2万美元的利润。

一块触摸屏引发了一场掌机超越家用机的风暴，而一块造价仅2.5美元的芯片击败了蓝光、击败了CELL、击败了RSX，这块由剑桥类比设备公司(ADI)设计的芯片用简单的三轴加速器战胜了业界最尖端的游戏机芯片技术。开拓新市场的蓝海战略在任天堂的身上演绎得淋漓尽致。岩田聪说：“早在蓝海战略这个词被发明之前，我们早就开始这么做了。这是我们公司不成文的信条，早已融入我们的DNA。”

另外一个战场上，微软和索尼杀得天昏地暗，看见在一旁数钱数到手发软的任天堂难免眼红，就算是比尔·盖茨也忍不住酸溜溜地说：“Wii成不了主流”，杰克·特雷顿干脆毫不客气地说：“把前途押在手柄上，还指望能笑多久？”

如何保持Wii的新鲜感，是任天堂的最大课题，现在任天堂向全世界公布了答案——Wii Fit是任天堂的下一个推广项目，也是Wii未来战略方向的缩影。既然一块2.5美元的芯片能引爆市场，再研究一块几美元的芯片也不是什么难事。Wii Fit是一个靠压力感应装置进行游戏的玩意，其技术含量比电子秤高不了多少，但是与遥控器手柄一样，任天堂再次化腐朽为神奇，一块板加几个简单的游戏再次让人跃跃欲试。而任天堂的战略思路也随着这块板而显得愈发清晰。从《Wii Sports》到《Wii Fit》，以健身为噱头开拓新市场的战略方向已经非常明显，抓准了这个点后，套用NDS的成功经验，今后的发展可谓轻车熟路：也许我们很快就会看到日本某某健身大师监修的“锻炼身体的成人Wii Fit”，也许很快就会有一个“××世纪”系列游戏涌现，很快就会有一线明星在各大电视台黄金广告时段呼喊着：“我的身体年龄是××岁”！全民健脑热后，Wii又将引爆全民健身热。即便健身热消退，任天堂还可以再出块板，再挖一个宣传点，再搞个“××世纪”，再砸几亿美元的广告费——比起NDS，周边拓展性无穷无尽的Wii更有搞头。



▲中年人是Wii的重要市场目标。

岩田聪在去年的一个战略发布会中说，任天堂的目标是让游戏成为与电视一样的主流媒体。现在电视传媒业正惊恐万状地发现：当他们好不容易在互联网的冲击中站稳脚跟，任天堂又开始大量挖走他们的观众。日本富士电视台的一份资料显示，由于Wii的出现，日本各电视台黄金时间的收视率都有明显的降低趋势，7月初日本所有电视台的所有节目都未能突破9%的收拾率，这在日本电视传媒史上是20年未见的萧条现象。TBS电视台的一位发言人说，Wii“偷走”了他们的观众。晚上7到9点的家庭娱乐时间一般是由父母决定，过去这个人群是与游戏几乎绝缘的，如今他们开始握着遥控器手柄在电视机前手舞足蹈。电视节目的主力观众人群正是Wii的重点攻克目标，在美国，70%的Wii广告预算瞄准了25到49岁的观众，甚至面向老年人的杂志如《AARP》(发行量超过3800万)和《读者文摘》(发行量超过2000万)也塞满了Wii的广告。

任天堂的成功早已颠覆常理，它的前景谁也无法预测，不过至少现在任天堂可以放心地笑傲群雄。雷吉说：“这是任天堂领军的时代，我们提供的才是终极互动体验。未来理应属于我们。”

后记

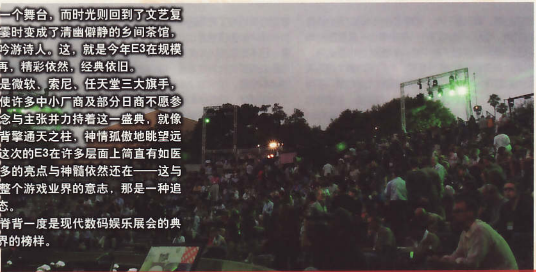
临交稿时发生了两件大事：索尼在东京召开“PLAYSTATION PREMIERE 2007”、彼得·摩尔辞去微软互动娱乐部副总裁职务转投EA。由于时间和篇幅有限，对这两起影响深远的事件笔者无法详述，但它显然是索尼阵营的一剂强心针。索尼的这场发布会阵容强大无比，除了已知的多部大作外，还有《真·三国无双5》等首次亮相的重磅作品，可以说是索尼巩固国内市场的宣威之举，而一直在软件阵容上与索尼进行拉锯战的微软头号猛将却在此时拂袖而去，不禁让人联想E3上的那句“结束战斗”其实说的是彼得·摩尔本人的退隐决定。跨平台是EA Sports的一贯战略，今后彼得·摩尔与索尼的合作必不可少，或许在明年的E3展上(如果还办的话)，我们将会看到彼得·摩尔与平井一夫握手合作的奇特景象。几天前还迫不及待地要给索尼送葬，几天后已成为亲密无间的伙伴，在这个战局扑朔迷离的游戏产业里，我们永远也说不清谁将为谁送葬。

文 D·S　协力 UCG众编　美编 紫枫

仿佛在一夜之间，E3变成了一个舞台，而时光则回到了文艺复兴时代，往昔热闹喧哗的大剧院霎时变成了清幽僻静的乡间茶馆，众多偶像明星也换成了寥寥几位吟游诗人。这，就是今年E3在规模上最直观的变化。然而，规模不再，精彩依然，经典依旧。

守护着E3这面帅旗的，依然是微软、索尼、任天堂三大旗手，虽然本届展会由于规模缩减而致使许多中小厂商及部分日商不愿参加，但他们依然坚持着自己的信念与主张并力持着这一盛典，就像罗丹刻刀下擎天三巨神的雕塑，背擎通天之柱，神情孤傲地眺望远方。诚然，由于硬件上的缩水，这次的E3在许多层面上简直有如医院的白床单一样枯燥无聊，但更多的亮点与神髓依然还在——这与展会规模无关，它代表着的，是整个游戏业界的意志，那是一种追求自由、创新以及精益求精的姿态。

毫无疑问，E3那挺得笔直的脊背一度是现代数码娱乐展会的典范，而且在未来也将继续成为业界的榜样。



UCG E3 2007 大盘点

【平台奖项】

纯粹的次世代主机之战终于在本届E3正式打响，少了现世代游戏软件的乱入干扰，这次的战火明显清晰了许多。也许一些新玩家还搞不明白，都是一样用来玩游戏的主机为什么还要有派系之争呢？说实在的，就宏观角度来看，这确实是个值得深思的问题。

最佳PS3游戏大奖 《杀戮地带2》



时隔两年，在2005年E3展上出尽风头的《杀戮地带2》方又姗姗来迟。对于那次的“伪CG事件※”，SCE公司依然三缄其口，同时以一段画面效果略显缩水但却发誓赌咒是即时演算的新影像堵住了所有疑问者的嘴。虽然大多数人对这种含糊其辞的做法都有不同程度的不满，但却丝毫没有妨碍自己看到该影像时不得不发出由衷赞叹的拜服。是的，饶是如此，本作依然是PS3阵营里在本次展会上最为璀璨耀眼的一颗明珠。在展会上，这段预告片吸引了无数观众驻足侧目，就连大洋彼岸的小编们也都被吸引到电视前一遍遍地反复看了再看，那充满迫力的镜头与动感十足的画面简直让我们难以分辨虚幻与真实的区别——就像我们依然难以分辨这究竟是真的即时演算还是故意加工的CG动画一样。

当试玩版公布后，不知下次见到《杀戮地带2》会是何年何月呢？TGS？还是2009年的E3？（笑）

※注：在E3 2005中，由于《杀戮地带2》宣称的即时演算影像画面素质达到了令人不可思议的精细程度，故被人指称为制作方是在拿CG画面鱼目混珠。

其他提名　《潜龙谍影4》、《虚幻竞技场3》、《天剑》、《GT赛车5》



最佳X360游戏大奖 《光环3》



如果说马里奥是任天堂的吉祥物，那么一身戎装的士官长则是微软Xbox系列主机的首席代言人，笼罩在《光环》之外的光环是如此耀目，以致在短短数年内应者云集。

没错，《光环》是微软的神话，它从一个初出茅庐的科幻作品一跃变成全球销量一千四百万的巨星天王，它几乎拿到了一款FPS游戏所向往的所有荣誉。就《光环3》目前的抢眼表现来看，本作依然足以成为令所有FANS都为之着迷的魔术师：紧张刺激的单兵作战模式依然险象环生步步为营，但驾驶作战工具时那穿梭在炮火之间的爽快感却足以令人热血澎湃……这是一种美国式的梦幻，同时基本上也符合整个世界的娱乐需求——紧张、刺激、爽快而又充满悬念。这种感觉真的很奇妙，不是吗？在这短短的几分钟演示时间里，我们依稀看到了又一款满分游戏的雏形。

其他提名　《质量效应》、《皇牌空战6》、《哥谭赛车计划4》、《失落的奥德赛》

《MGS4》的失落与《生化危机5》的惊喜成为我的E3主旋律。

发布会跑到脚痛，宣传册拿到手软，新情报看到眼黑。

最佳E3 07大奖《使命召唤4 现代战争》



每一代《使命召唤》公布时都会引起一场轰动效应，这是多年来的惯例，标榜着“现代战争”的这款作品自然也不例外。

在经历了诺曼底登陆、莫斯科保卫战、斯大林格勒等战役的洗礼后，当所有人都在津津乐道地猜测《使命召唤4》将再次谱写哪段二战历史的篇章时，一场呼啸而来的现代战争将人们的惯性思维彻底扭转了180度。毛瑟步枪变成了M16，“斯图卡”变成了A-10……而且，游戏画面的进化似乎比武器的进化来得更加强烈，在每段精彩得令人窒息的游戏预告片中，你会觉得自己仿佛置身于一场好莱坞战争大片的拍摄现场——那情景是如此的震撼、澎湃与真实。

“《使命召唤》系列”的魅力并不仅在于出众的画面与音效表现，那只是在为它锦上添花。众所周知，这个游戏系列对于战场气氛的真实渲染才是最为引人注目的维纳斯之臂，在《使命召唤4》的制作过程中，游戏制作小组甚至请到了在伊拉克前线服役期满的老兵亲自指导整个战场效果的设计，这份系列一贯的专业精神足以令人肃然起敬。

而且的确，对于鹤立鸡群的《使命召唤4》而言，E3 2007的大奖落处已然毫无悬念。

最佳Wii游戏大奖《超级马里奥银河》

马力欧、玛莉、水管工……虽然这个胡子大叔在国内的称谓至今仍然不一而足，但无论什么名字都改变不了它可能是史上最著名的游戏角色这一事实。这么形容它可能有些俗，但我实在找不到更好的方式来高度概括《超级马里奥银河》这款作品刚一登场就迎来八方欢呼的盛大情景。

或许是马里奥已经厌倦了无休止的上天入海，于是这次干脆转战到了银河，游戏那诡异的失重感搭配上Wii的双节棍手柄或许会让新手玩家难以适应，但稍微上手后你便会惊奇地发现宫本茂大神居然又给这个经典系列赋予了新的创意灵魂，那种在广袤无垠的三维空间纵横奔驰的快感与传统难关设定相结合的方式足以令人寻回第一次上手《超级马里奥》时的冲动……没错，我们有充足的理由看好这部作品，至少“《马里奥》系列”还从来没有让我们失望过，不是么？快使用双节棍，哼哼哈兮。

其他提名 《银河战士Prime3 堕落》、《灵魂能力Wii》、《生化危机：安布雷拉历代记》、《梦精灵 星降夜物语》



最佳掌机游戏大奖 PSP《战神：奥林匹斯之链》

如果你看见一个人拿着铁链在抽一个小混混，那他可能是比利或吉姆（《双截龙》主角）；如果你瞥到一个人用铁链使劲勒紧两个恐怖分子的脖子，那他则有可能是山姆·费舍尔；但如果你看到一个疯子抡着链刃在追砍一群四散奔逃的怪物，那么不用怀疑，他一定就是奎托斯。没错，战神奎托斯——游戏世界奶油小生横行的时代因他终结，他是新的雄性图腾。



至此，《战神：奥林匹斯之链》受到何等关注自然不言而喻，令人惊奇的是，据在前线试玩归来后的多边形反映，本作游戏时的感觉居然和PS2版几乎别无二致！精致的画面不但没有因为硬件机能的下降而缩水，PSP特有的宽屏反而给游戏带来了更加深邃的纵深感，对于一款掌机作品而言，这是何等的难能可贵。

现在，“Ω”已然成为我们的生活符号之一。让我们一同期待这部作品的问世吧，在这漫长的等待中，我们的神经或许会锻炼得比奎托斯更加坚韧。



我站在E3简陋的飞机棚里，回想起往日那喧闹的会展中心，心中惟一的想法就是：这下试玩就没人和我抢了吧！（一脸坏笑）

该来的没来，不该走的倒走了。

【类型奖项】

有人的地方就有江湖，有游戏的地方就有类别门派之分，这是一个道理。在偌大的E3上，如果把所有游戏都一古脑地统一度量衡，那对于某些异质作品来说未免有些太不公平，故此，我们这次还是依循老习惯按游戏类型把出展作品一一划分了出来并予以评选，各位看官上眼。

最佳动作游戏大奖《超级马里奥银河》Wii

马里奥的品牌实力着实不容小觑，而游戏的出色素质也证明了这一点，在《银河》的耀眼光环下，其他的同类平台动作游戏惟有顶礼膜拜的份儿。对于这款打破了系列一贯传统的异类新锐游戏，该说的内容我们已经在前面的相关报道中一一详述，至于更深层的评析就真的难以在这个仅有几百字的空格里尽述了，否则这种感觉简直就像——天啊，你想让我在电话里教你如何修改PC注册表吗？

其他提名 《天剑》、《龙穴》、《枪神》、《生化危机5》、《GTA Ⅳ》



最佳动作冒险游戏大奖《未知海域 德雷克的宝藏》PS3





如果印第安纳·琼斯再年轻一点，如果摸金校尉劳拉转世变成男人，那依照这个设定做出来的游戏会是什么样子？《未知海域　德雷克的宝藏》无疑便是答案。或许是为了迎合眼下的探宝风潮，本作的游戏架构简直与市面上的滥俗小说有得一拼，而主角那身童子军的装束也如此不搭调地让人反胃——但一款游戏的精髓显然不在这里。在游戏那不长但却足够精彩的预告片里，我们看到了激情、美丽与火爆，以及那依稀有着《古墓丽影》风范的潜在内涵。在动作冒险游戏为数不多的近期，不妨让我们期待一下这款顽皮狗出品的新作吧，或许会从中得到意外的惊喜也说不定，who knows？

其他提名 《寂静岭：起源》



最佳视觉奖《虚幻竞技场3》PS3

“虚幻引擎3”绝非浪得虚名，在这个引擎的强大渲染功能下，《虚幻竞技场3》给观众们带来的视觉震撼让他人实难位居其右。即使在解析度达到4196×2404的情况下，它依然能够保持有清晰锐利的画面细节——要知道，大多数同类游戏尚达不到这个解析度的一半就已经破绽百出了。如果将来的游戏都能保持如此品质，那么我们小编多年来“用游戏截图做封面”的YY也就不再是遥不可及的梦想了（笑）！不过话说回来，人类毕竟长的不是复眼，如此超出视觉分辨率极限的解析度着实有点没必要……





【特别奖项】

现实与游戏的最大差别，就是生活中充满了无限可能的未知变数，你永远都不知道下一秒会发生什么，这才是人生。看待这次展会也是如此，假如我们还像上两个内容一样列些八股文似的奖项表格出来，那岂不是太无趣了？故此，这里的特别奖项是专为那些在本届E3上的独特亮点准备的，包大家看到爽。

最佳创意奖《小小大星球》PS3

没有明星代言，没有帅哥美女，没有爱恨纠葛，没有石破天惊……这个极具创意元素的小品游戏以极高的人气关注度打破了一切游戏界的“畅销法则”。它的创意是如此特别，以至于人们在谈及它时甚至搞不清楚玩法，是解谜？创作？还是PK？就像大多数人分不清它的游戏类别究竟该是动作还是益智一样。其实，它的玩法风格会随着游戏内容而不断千变万化，就像毕加索的抽象艺术一样扑朔迷离。





以前有不少游戏作为看点的感觉已经不在了。



如今多数日本厂商越来越力不从心。不是他们接受不了E3的变革，而是市场接受不了他们不再先进的产品。

最佳第一人称射击游戏大奖 多机种《使命召唤4》



与那些顶着特效噱头的游戏预告片不同，《使命召唤4》是一个真真正正的演技派，这里没有呼啸而过的激光或横扑而来的恐龙，只有翻飞的战火与沉重的喘息。而且，正当大多数人YY这款新作将如何重构二战时，它却努力挣脱了固有的形象束缚，转型投身现代战场并以出色的表现来证明自己的表演天分。现实表明：它成功了——至少远在大洋彼岸的中国第一电视游戏媒体将“最佳E3 07大奖”这一殊荣颁给了它。

其他提名 《恐龙猎人》、《杀戮地带2》、《光环3》、《薄雾》





最佳角色扮演游戏大奖《质量效应》X360

大概是东西方文化差异的缘故，美国人做出的角色扮演游戏总是让人感觉有几分诡异，至少那些人设几乎都完全符合我们东方人对“丑”的定义。但是没关系，《质量效应》以抢眼的表现告诉我们，一款RPG的男主角即使不靠小白脸吃饭也没问题！粗犷的动作风格、虚幻的世界观、细腻真实的画面以及丰富的游戏内容（就展会上公布的情报来看，这款游戏几乎已经竣工）给每一个参展的RPG爱好者留下了深深的好感——当然，美形派玩家除外。



其他提名 《失落的奥德赛》、《FABLE 2》



年内期待奖《光环3》X360

嗯，年内最期待的作品……说实在的，除了《光环3》之外，我们还真想不出还能有谁足以顶得起这个沉重的期望。而对于《光环3》来说，这本身就是一种实力的佐证。E3上面展出了什么此刻其实已经无足轻重，最主要的是：它是《光环》，它必须要撑住这个台面——从某种意义上来说，《光环》已经成了Xbox系列主机的一个象征符号，也是微软巨鳄意志的体现。



最佳预告片奖《杀戮地带2》PS3



据不完全统计，Gouki办公桌上那台19寸的16：9显示器中《杀戮地带2》的播放次数有数十次之多——当然这并不是Gouki一个人的行为，而是众小编纷纷要求反复观看的协商结果。犹记得这段预告片刚刚公布的头几天，每隔一段时间Gouki的显示器便会被“空袭”一次，到了最后许多周围的同事甚至能够把每段细节都背得一清二楚了。说老实话，这些日子来，能让游戏媒体编辑如此注目的游戏预告片并不多见，除了符合既华丽又震撼的高品位标准之外，2005年E3展上留下的回忆也是原因之一。

最佳硬件奖 新款PSP

重量减为2／3，厚度降为4/5——PSP-2000最直观的两个变化显然尚不足以令狂热的索尼拥护者们满意，因为同NDSL的革新幅度相比，新款PSP的设计新意实在是小到几乎可以让人忽略不计。然而，在纵观三大游戏厂商几乎没有能拿得出手的新硬件这一前提下，新款PSP依然以略富争议的姿态拔得了“最佳硬件奖”的头筹——呃……确切地说，你还能找到其他的入围提名吗？





我非常期待今年的TGS。

新E3果然是不完美的E3，别说是展台小姐，连展台小弟都没一个。哀……

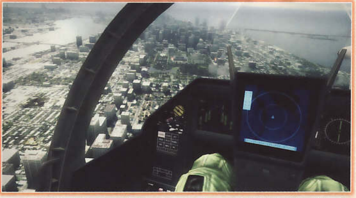
最佳竞速游戏大奖 X360《哥谭赛车计划4》

相比一个“序章版”做了几年的《GT赛车5》而言，还是常出常新的《哥谭赛车计划4》更符合这个绩效主义的后现代。此前人们纷纷乐道“《GT赛车》系列”追求真实的理念，然而《PGR4》则以足能以假乱真的高仿真赛道向大家作出了回应：真相并不只有一个！看看这条被做得惟妙惟肖的上海赛道吧，驾车驶过时我们甚至能够感到那堆老空调转动时扫出的阵阵闷热气浪……《PGR4》夺此奖项当之无愧——对于大多数国内玩家而言，仅是看到街道两旁那硕大招牌上的中国字便足以令人兴奋不已了。

其他提名 《GT赛车5 序章版》、《火爆狂飙 天堂》



最佳射击游戏大奖 X360《皇牌空战6》



来段比较“壮志凌云”的文字吧：太平洋西部海岸的一个夏日，下午三点四十五分，他钻进机舱，由导航员的指挥发动引擎，阵阵热浪从航母甲板上径直升起。少顷，一只钢铁巨鹰伴随着巨大的轰鸣声拔地而起，他横跨束带的双肩猛地一紧，霎那间便随之直入云霄。片刻之后，耳机里传来了战友那熟悉的调侃声，在阵阵插科打诨中，他的猎鹰小队已然编好阵型，径向敌区进发，不久，在遍布满天的弹幕之间，他开始体验到了前所未有的紧张与兴奋……打住，以上并不是什么美国大片的某个桥段，而是试玩《皇牌空战6》时的真实感受，如假包换。

其他提名 《战鹰》、《生化危机：安布雷拉历代记》

最佳音乐游戏大奖 多机种《吉他英雄3》

“Fuck'in useless music”——写到这里时，《游戏城寨》的风间仁刚好穿着印有这句英文的T恤衫在我面前晃来晃去。事情还真就这么巧，这恰恰也是《吉他英雄3》狂野的制作理念之一。在《吉他英雄》的世界里，除了劲爆的重金属摇滚乐外，你再也不会找到其他选择，这是一种狂溢着雄性荷尔蒙的浪漫。而本作新增的各种模式以及重新翻制的众多经典乐曲明显是奔着销量突破四百万大关去的，如果你已经被PSP上那无聊透顶的《劲舞团》弄坏了胃口，那不妨来盘炽热的《吉他英雄3》杀杀毒。

其他提名 《摇滚乐队》



最佳周边奖 Wii Balance Board

近两年任天堂的最新设计总是会在游戏业界引起轩然大波，这次的“洗衣板”（及其对应游戏《Wii Fit》）也不例外，大赞者有之，鄙弃者有之。赞者称《Wii Fit》将再度拓展游戏玩家人群，是瞄准家庭主妇群体进行拉拢的“师奶杀手”，而反方则不屑地以游戏名谐音称其为“《伪非》”……抛却是非曲直不谈，事实上，这款周边确实是被如此炒作起来了，而且是路人皆知。那么以我们一介媒体的眼光看来，无论争议结果如何，它都是赢家。







遗憾延期奖《潜龙谍影4》PS3

“两年了！我们已经苦苦等候了两年！这份痛苦究竟何时才能结束！”相信不少《MGS》的FANS都不止一次地想以奎托斯怒指雅典娜的气势将食指伸向小岛秀夫的脑门吧？然而这次他们依然还是失望了——《潜龙谍影4》确定再次延期至2008年，去年预告片末那幽默的一波三折如今彻底变成了残酷的玩笑。对此，小岛秀夫的表态惟有一如既往地耸耸肩，且微笑着。



《KZ2》、《COD4》、《UT3》这届E3是FPS的天下，不过他们的表现的确抢眼。

我很期待看到《Wii Fit》成为师奶杀手。

遗憾缺席奖 《最终幻想ＸⅢ》PS3

E3开展前许多小编都对这款超白金级的次世代大作满怀期待，希望能看到更多CG动画或是即时战斗场景，而泰坦更是坏笑着预言S·E将在发布会上宣布《最终幻想ＸⅢ》也要跨平台发售……然而，整个E3期间，S·E的举动却出乎了所有人的预料——没有，什么也没有。在这死一般的寂静里，FANS们只得无奈地迎来了又一个无声之夜，尤其是对于某些PS3的狂热支持者而言——他们的神经已经脆弱得再也经不起半点风吹草动。



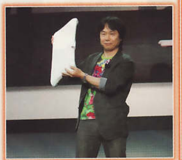
目瞪口呆奖 Konami发布会转瞬即逝



“15分钟！Konami立功了，Konami立功了！不要给E3任何的机会！伟大的Konami，他一个人代表了日本厂商集体抵制E3的民族气节！这一刻它不是一个人在开发布会，它不是一个人！这个发布会是一个绝对理论上的出乎意料，绝对的冷门！美国人也许会后悔的，面对全世界各大游戏展会愈演愈烈的现状，他们缩减E3规模的举措实在是太保守、太沉稳了，面对日本游戏厂商悠久的历史与传统，他们失去了在2006年那种猛扑猛打的作风，终于自食其果。E3组委会的委员们该回家了，他们不用回遥远的其他各州，因为他们大多数人都在洛杉矶生活，再见！”——对Konami发布会全程仅为15分钟这一历史新低记录，某编如此打趣。

亲历亲为奖 宫本茂

宫本茂的外形从来就不符合明星的样板：个子不像雷吉那么高大，相貌不像水口哲也那么奶油，性格不像三上真司那么率性……等等。但是，却没人否认他的可亲——他的笑容永远都是那样阳光、开朗且纯真，就像马里奥大叔的化身，在这几年的E3展上，他从来没有缺过席，而每次登场都势必会带给我们一些新奇有趣的小东西：NDS、《任天狗》、Wii……这种亲历亲为的和蔼姿态是现在的许多所谓“明星制作人”望尘莫及的。要知道，那谦逊的风度源于多年的修为历练，那神奇的双手则蕴涵着睿智的沉淀，就像一位总会拿着新玩具带给孩子们惊喜的邻家老伯——所以我们喜欢他。



老奸巨猾奖 PS3降价

PS3终于降价了！（60GB版PS3售价由599美元降为499美元）第一次听到这个消息时，许多玩家都兴奋地四处奔走相告，恨不得直接把“499”的蜘蛛侠字体印在脑门上后跑出去游街。但是天下显然没有白吃的馅饼，全世界玩家们的智商叠一起摞成巴别塔终究也高不过商人的营销手腕——不久后又一则消息公布了：“60GB版PS3即日起停止生产，SCE今后将大力推行80GB版PS3，售价仅为599美元！”……面对此情此景，江南四大才子之首唐伯虎曾有云：“人生的大起大落实在是太快太刺激了！搞得我好想尿尿！”



财大气粗奖 微软包断豪华酒店

为了方便参展，向来拿钱不当钱的微软这次干脆包下了会场附近一家名为“Viceroy Hotel”的海滨度假酒店作为员工据点，在整个E3期间，这家酒店的所有房间——包括马厩和停车场均被微软包断，以便参展人员休息住宿之用。这大概要花多少钱？我们掏出本本略微算了一下：酒店共有八层，按每层50间标准房计（每间租金一天500美元），一天的开销就是20万美元，这还不包括那些特等间、总统套房、餐饮费、娱乐费……呃，谁知道微软的招聘电话是多少？（把本子揉成一团扔掉）






后记

E3谢幕，尘埃落定。

这次的E3让我们不免感到些许失望：昙花一现的《生化危机5》，换汤不换药的新版PSP，力有不继的《MGS4》，踪影全无的《最终幻想ＸⅢ》……

相对地，这次的E3也让我们看到了许多亮点：趋近玩家的《杀戮地带2》，耳目一新的《使命召唤4》，再次引领操作革命的Wii新锐周边……以及全球各大媒体一如既往的关注。是的，虽然规模缩减，但E3的神髓依然还在，这是不容替代也是不容忽视的。麻雀虽小，五脏俱全，说的就是这个道理。

总而言之，E3已经通过这次展会成功地向世人清楚地标明：对E3而言，规模大小与否已经不再重要，因为世界原本才是我的舞台。



最大的惊喜：新型PSP公布！要是造型再变一下就好了。

《龙穴》、《光环3》、《审判之眼》、《皇6》、《COD4》，大丰收的下半年！

暑期动漫游
书刊邮购大卖场

免邮费



DOA幻彩绘本2-绚-

定价：28元

128页大16开精装特辑+系列精选CD+大幅海报

“《死或生》系列”十周年纪念写真集，精心挑选全系列唯美画卷，数十张全新写真初次公开。此外不但附送了系列精选CD，更有精美大幅海报赠送。



超级机器人大战 魂之重奏

定价：22元

四CD豪华包装+精美手册

本专辑精选了曾在“《超级机器人大战》系列”中登场的日本机器人动画最辉煌的乐曲，共分为超级篇、真实篇、原创篇、乐曲篇四张CD，是“《机战》系列”FANS不可不收的音乐盛典。



传说无限2 传说系列全书

定价：28元

164页16开豪华精装特辑+梦幻传说DVD

书中收录了《神话》、《深渊》、《风雨》、《宿命》重制版、《世界传说 光明神话》的诸多内容，并且还加入了《幻想传说 动画版》的唯美插画以供欣赏。



反叛的鲁鲁修 黑之皇子

定价：24元

128页大16开精装特辑+双面精美超大海报×2+OST及歌曲全集CD×2

反叛篇和学园篇，两大角色特辑全面奉上。除此之外，书中还有更多精彩内容，如各话剧情完全介绍，KnightMare开发史，世界名词彻底解惑，CLAMP人物设定访谈，官方精美插画欣赏等等。



最终幻想XII 伊瓦利斯战史

定价：19.80元

128页16开精装特辑+珍藏版原声CD

收录了伊瓦利斯世界观全面解惑、全角色资料介绍、魔物敌人图鉴欣赏、精美设定原画赏析、制作人员秘闻访谈等精彩内容，更有官方承认的惟一外传小说。



机动战士高达 SEED DESTINY完全事典

定价：28元

160页大16开精装特辑+主题曲PV珍藏VCD+精选金曲CD

书中有剧情介绍、人物分析、机体大鉴、精美插画欣赏、经典场面回顾、世界关键词解说、模型鉴赏、同人美图、总体回顾、制作人声优直击访谈、官方及同人爆笑漫画等各种精彩内容。



龙珠 世界全书

定价：22元

144页16开精装特辑+精选金曲CD

本书对《龙珠》的世界观、角色、战斗、道具等方面进行了完全解析，并收录了鸟山明亲自评选的数项最佳，官方投票数项十大排名，其他名家笔下的“异色龙珠”等精彩内容。



天籁传说 传说系列音乐盛典

定价：22元

四CD豪华包装+精美手册+全系列珍藏卡片

精美手册中除了CD曲目介绍和歌词欣赏外，更有“《传说》系列”的总体回顾，而且还将附送全系列的珍藏卡片。



王国之心 光与暗之书

定价：25元

160页16开精装特辑+光之声CD

全系列剧情解析，全系列人物介绍，世界观名词解惑，怪物敌人图鉴一览，制作人员秘闻访谈，迪士尼相关动画总览，安塞姆报告书完全揭露，绝美插画及未公开设定图欣赏。



翼 编年史 幻彩绘本

定价：28元

CLAMP精心挑选2007年首本画集
百余张绝美插画精彩奉献

收录最新短篇漫画《不曾讲述的世界》，并有CLAMP亲自评点从业以来所有作品，而且还会奉送《翼 编年史》金曲珍藏——羽音。



樱姿烂漫 樱大战十年典藏

定价：28元

160页大16开精装特辑+十年典藏DVD

书中收录了全系列人物分析、剧情概括、机体档案、总体回顾、制作人声优访谈、未公开设定原画、世界观深度解析、动画及公演检阅等内容，而十年典藏DVD中更是有全系列精选动画欣赏。



最终幻想二十周年珍藏画集 天野喜孝篇

定价：28元

132页精装画集+最终幻想音乐会DVD

植松伸夫担纲总指挥，《片翼天使》等《最终幻想》名曲全新演绎，白鸟英美子、RIKKI、增田和Angela Aki等歌手倾情献声。最终幻想音乐会DVD——带给你前所未有的视听享受！

以下书刊邮购均免邮费，按书刊定价汇款即可。
邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游读者服务部（收） 邮编：730010
请在汇款单上注明所购书籍名称和数量，并以工整字迹填写自己的详细地址和联系电话，对邮购事宜若有疑问或超过一个月未投送到，请及时与我们电话或Email联系，以便核查。
电话：0931-8663118 Email：acg@vip.163.com
欢迎访问淘宝店选购各类动漫游书刊，网址：shop33788833.taobao.com



NDS专辑 VOL.2

定价：25元

224页16开精装特辑+双CD

《NDS专辑》第二弹，招牌栏目《NDS游戏完全年鉴》收录了2006年4月至2007年4月全部NDS游戏的资料，同时还有6款经典大作的完整攻略以及主机、周边、烧录卡等各种应用知识。



战神II 封神画集

定价：28元

112页官方原画设定珍藏画册+官方原声CD

带你进入《战神II》诗史般的世界中与神共舞，游戏主创人员讲述每张画稿背后的故事，神罚战曲CD收录《战神II》官方原声CD，聆听斯巴达人无尚的荣耀，《战神II》的世界就在你的手中！



铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书

定价：24元

128页精装特辑+铁拳剧场DVD
收录全系列100分钟动画大特辑

具有超过十年历史的3D格斗旗舰“《铁拳》系列”目前最新版本——《铁拳5 暗之复苏》角色、系统、对战完全指南，集实用与收藏于一身，“铁拳众”不容错过！



潜龙谍影 秘藏之书

定价：28元

大16开 全面高档印刷 MGSer的永久珍藏！

独家呈现《潜龙谍影》人物志，全系列76名角色详尽介绍！系列历代原画集精选收藏！从未公开的游戏初期设定草稿，场景设计草稿完全放送！《MGS3》官方电影，小岛秀夫亲自重新剪辑！



变形金刚漫画版 第一代 VOL.1

定价：24元

160页全彩中文漫画+变形金刚音乐集VOL.1

他们的战场，我们的家乡，变形金刚经典人物再度归来，DW传世经典G1系列第一部，变形金刚漫画史上之最高杰作，附人物详尽档案，精彩超越想像。



变形金刚漫画版 第一代 VOL.4

定价：24元

G1中文漫画第4卷+资料集+变形金刚音乐集VOL.4

G1系列完结篇，塞联阵狂飙本土化译制；人物详尽档案，传统附加内容继续奉上；TF系列关键词，全面解读变形金刚世界观；G1系列封面赏析，追忆漫画版第一代的足迹。



游戏·人 第二十二辑

定价：14元

128页游戏文化特辑+音乐CD+变形金刚主题画册

内有索尼革命家战略篇、日本游戏大作画面技术探秘、日本街机游戏大赏、2006年度好莱坞动画长片盘点等多个专题，并有铁翼雄鹰、天外来客、决斗文化等多篇企划。



游戏·人 第二十三辑

定价：14元

128页游戏文化特辑+音乐CD+DJMAX画册

本辑有游戏产业解体真书、别让游戏玩过界、斯巴达战魂史、蜘蛛侠、海盗空贼的异色浪漫等重榜专题及栾东新作《我和团长》，并诚邀九位业内业外的大朋友，共同追忆逝去的童梦。



《Xbox360专辑》 Vol.1

定价：28元

全国第一本X360玩家专门志

带您回顾Xbox经典大作，并为您准备了全国独家X360游戏至尊年鉴，取自官方资料并由专业玩家修正过的《偶像大师》、《战争机器》、《机战XO》、《DOAX2》等巨作超详尽攻略！



《Xbox360专辑》 Vol.2

定价：28元

盛夏游戏大餐最佳伴侣

《横行霸道》特辑让您充分领略为所欲为的自由之都，全国首份ARCADE游戏年鉴，包括《蓝龙》、《失落的星球》、《彩虹六号》、《上古卷轴IV》在内的权威攻略值得珍藏！



罪恶装备 幻彩绘本

定价：28元

160页大16开精装画集+《罪恶装备》珍藏版OST

史上最华丽2D对战游戏，收录了《罪恶装备》诞生七年来数百张美图，更有未公开设定图线稿赏析和画师石渡太辅的绘画讲座，而且还会附送《罪恶装备ISUKA》的珍藏版OST供您欣赏。



超级机器人大战OGS 完全事典

定价：28元

144页16开精装资料设定集+珍藏版机体扑克
+双面精美海报×2

第一时间奉献《机战OGS》的资料设定集，收录了机体图鉴解说、角色介绍、机体开发史、世界观解惑、OG+OG2+OG2.5剧情解析等内容，更有珍藏版机体扑克及两张双面精美海报赠送。

新闻 综述 编辑视点 评论

游戏情报站

GAME NEWS STATION

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS SUMMARIZATION CRITICISM

业界声音

与某些竞争对手相比，我们获取独占游戏的方式截然不同。我们的独占游戏不是买来的，我们也从不为此贿赂开发商。我们不会因为缺少游戏而去贿赂某些厂商。我们会这样对开发商说："你可以在我们的平台上打造更出色的作品，如果你专注于我们的主机，那么你获得成功的几率就更大。

——SCEA总裁Jack Tretton在《PSM》杂志的采访时表示，微软过于依赖第三方游戏发行商，而任天堂又过于依赖第一方游戏，只有SCE才是均衡发展。

现在的儿童没有我小时候那么活泼好动，这或许是因为有了世嘉、任天堂和Atari的关系吧。

——NBA巨星"大鲨鱼"奥尼尔最近在ABC电视台的一个节目中表示，美国儿童肥胖问题严重的原因之一在于游戏。

如今，单凭首发游戏阵容就判断一台主机的发展前景是很不可靠的。你只要回过头去看看当初PS和PS2走过的历程就会明白。如果光是分析它们(指PS和PS2)那屈指可数的几款首发游戏，你绝对想象不到这两台主机的销量后来能够突破1亿台大关。

——SCE全球制作室总裁Phil Harrison在《Game Informer》的采访中表示，PS3初期阶段虽然缺乏能够表现其强大性能的游戏，但仅凭初期游戏不能断定今后的发展。

我们还是很执着于这个游戏(《星际争霸：幽灵》)，我到现在依然看好这款作品以及其中的角色，但是现阶段还达不到我们所希望的水平。现阶段我们必须把注意力集中在其他的项目上，但我希望有一天能重新开始《星际争霸 幽灵》的开发。

——《魔兽世界》首席设计师Rob Pardo日前在一次研讨会中表示取消游戏开发项目是为了保住品牌，为此暴雪甘愿承受损失，不过《星际争霸：幽灵》仍然有希望重见天日。

我们绝不会放弃我们的基本出发点。不管是电影还是游戏方面的内容，第三方厂商将会有很多机会利用到它(UMD)。UMD的未来是光明的。

——面对业内流传的索尼将放弃UMD光碟格式的说法，索尼PSP市场部高级经理John Koller表示他们仍会全力支持UMD格式。

特报 "PLAYSTATION首映会2007" PS系大批巨作公开！



■《白骑士物语》。





▲《危机之源－最终幻想VII－》特别版PSP。



■PSP电视卡。

由于日本厂商此次对E3展不是很积极，因此索尼在日本专门召开了一个发布会，公开了大批日系厂商的作品。7月17日，SCEJ召开了"PLAYSTATION首映会2007"(PLAYSTATION PREMIERE 2007)。

SCEI集团CEO平井一夫首先对新型PSP进行了介绍，并且表示PSP将会迎来第二次成长期。日版新型PSP将于9月20日上市，售价为19800日元，并且将会同时推出6款不同颜色的版本。而同捆《危机之源－最终幻想VII－》的特别版将于9月13日上市，售价为25890日元。该版本将会限量推出77777部。此外，索尼还将于9月20日推出一款可以让PSP无线接收电视节目的电视卡，其售价为6980日元。而在PSP的游戏阵容方面，也公开了《潜龙谍影 掌上行动＋》，《潜龙谍影4》的角色将会在该作中登场。

PS3方面，SCE公布了多款日系重头大作，包括首次正式公开游戏画面的《真·三国无双5》，《如龙》制作人名越稔洋的原创新作《战场的女战神》(暂译)，PS3版《乐克乐克》，《潜龙谍影3 生存》中网络模式的PS3版；而备受瞩目的一些已公布作品也公开了最新情报，例如《白骑士物语》将会加入丰富的人物定制功能，《GT赛车5 序章版》确定将于10月份推出。关于此次PS3日系游戏大爆发的详细情报，请期待本刊下期的全方位报道。

硬件 购买PS3等蓝光设备可获赠5部电影

蓝光协会目前已经推出新一轮蓝光光碟推广活动，从7月1日起到9月30日期间，凡是在美国购买蓝光播放器或者PS3，就可以免费获得5张蓝光电影，这5部电影是从官方提供的21部电影中选择，其中包括《珍珠港》、《绝密飞行》、《黑夜传说：进化》、《四眼天鸡》等经典作品。

在这段时间内购买PS3或蓝光播放器的消费者不会立刻获得免费赠送的电影，而是要将票据邮寄到厂家，才能获得免费寄给他们的蓝光影碟。在此之前HD-DVD阵营已经推出类似的宣传活动，去年圣诞之前，购买HD-DVD的用户可以获得东芝赠送的3部免费电影。今年5月，东芝的HD-A2机型不仅赠送5部免费电影，还提供了不少的现金折扣。

Blu-ray Disc ™

学游戏、读日语、100%包就业

ゲームを学ぶ、日本語を読む、就業を保証します

复旦托业CIA游戏动画日企委培定向就业班

日系企業に委託され、复旦托业とCIAゲームアニメーションは連合し、就業方向が決まるクラスを募集します

近年来，日本的游戏动画产业在世界上处于领先地位，而中国以其劳动力成本优势近年来已经逐渐发展成为国际动画中低端加工制作中心.为此，受日本名古屋华人商会和多家日本游戏动画企业的委托,复旦大学产业办下属培训机构复旦托业教育培训中心联合著名游戏动画教育机构CIA数码将在中国地区定向培养对日游戏动画制作人才。

现日企游戏动画委托定向就业班面向全国正式招生,首批招生50人,成绩合格学员100%保证就业.有关内容如下：

学　　制：一年。（全日制脱产，可安排住宿）

开学时间：**2007**年**9**月**8**日

教学内容：1.日语　2.游戏平面动画制作课程　3.三维游戏动画制作课程。

入学条件：户籍不限，年满18周岁。

证书：成绩合格获得复旦托业结业证书，CIA认证证书，可组织参加上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证，MAYA及3dsmax官方认证。

师资：日语课程由日方直接委派老师授课。专业技能课程由CIA数码具备丰富教学经验和制作经验的专家授课，日方监督并保证教学质量。

就业：入学即签定就业协议书。成绩合格者100%安排到在沪日资游戏动画企业或相关企业就业，成绩优秀者可获得直接派送日本就业机会。









详情请登陆: www.cia-china.com

咨询热线:　021-50930136

咨询地址:　上海杨浦区国定路335号（复旦高科技园区）1号楼4001室

新闻短波

微软购买任天堂地皮

《西雅图邮报》于7月3日报道，微软和任天堂这两家位于雷蒙德的公司目前已经达成协议，任天堂已经将28英亩(约11.3万平方米)的土地卖给微软。这片土地刚好夹在美国任天堂总部和微软RedWest园区之间。

据报道，任天堂与微软之间的交易将于本月内完成，任天堂表示此举与之前公司销售及市场部搬到加州和纽约的决定没有关系。而微软方面表示，这次购买的这片土地将会用作停车场，不过目前还没有确切的开发计划。

澳大利亚PS3超越Wii

SCE澳大利亚分公司于6月29日宣布，PS3在澳大利亚已经卖出了5万台，成为澳大利亚卖得最快的次世代主机，超过了Wii和X360。SCE澳大利亚分公司常务董事Michael Ephraim表示，PS3自从发售以来一直是该国最畅销的次世代主机，几乎每周销量都在Wii和X360之上，而这个数据并非来自SCE自己，而是第三方统计机构Gfk。

2007东京游戏展主题海报

东京游戏展(TGS)主办方日本电脑娱乐供应商协会CESA于7月7日正式公布了今年TGS的海报，并且宣布今年该展会的参展商数量已经达到162家，为历届之冠。其中有47家企业来自海外，包括首次迎来的泰国、瑞典、荷兰等国的参展商。不过今年TGS的展位只有1671个，比去年的1701个略少。本届TGS将于9月20日至23日期间在千叶幕张会展中心举办。



▲本届东京电玩展的主题是"连接、广阔、世界"。

任天堂打击韩国盗版

《韩国时报》报道，任天堂今后将会加大力度在韩国打击盗版游戏，并且很快就会出台具体措施。NDS自从1月份在韩国发售以来，已经卖出了20万台。

NDS脸部锻炼



任天堂宣布将于8月2日在NDS上推出一款《成人的DS脸部训练》，这款游戏售价4800日元，赠送一个NDSL专用"表情肌肉锻炼扫描器"和NDS专用支架。

所谓"表情肌肉锻炼扫描器"其实是一种卡带式摄像头，可以插到GBA卡槽上，通过该设备将玩家的面部形象扫描到游戏中，玩家可以通过动画和声音的指导进行表情肌肉锻炼。通过该游戏可以让玩家的脸部肌肉更有弹性和均衡性，让表情更加生动自然，并且可以改善脸部肌肤的健康，具有美容效果。

PS2再次"减肥"

SCE最近在没有任何宣传的情况下悄然于日本市场推出了SCPH-79000型PS2，与之前的SCPH-77000型PS2相比，这款超薄PS2虽然在体积上不变，但是重量由原来的900克减少到600克，电源重量也从350克减少到250克。此次PS2再次"减肥"主要是因为通过生产工艺的改进，内部零部件数量大幅减少。

X360增产

来自台湾的消息显示，微软已经提高了向OEM公司Lite-On IT的DVD光驱订单数量，从6月开始，Lite-On IT的X360 DVD光驱出货量已经大幅提升，这是X360产量将大大提升的一个信号。

特报 380万重度玩家为美国游戏业主力



美国著名市调公司NPD Group日前发布了"玩家细分II"(Gamer Segmentation II)市场调查报告，该公司在对11638名6到44岁的玩家进行调查的基础上得出结果，将游戏玩家分为6种类型。33%的美国玩家被分类为"狂热PC玩家"，他们每周在PC或Mac上玩13.6小时的游戏。NPD发现这些玩家平均每个季度仅购买1.4款游戏。

第二大玩家群体是"次级玩家"，占22%，他们每周玩6.5小时游戏，主要是PC和Mac，他们中只有三分之一的人拥有PS2，他们每个季度仅购买0.8款游戏。最大的非PC玩家群体是"狂热主机游戏玩家"，他们占20%，每个星期玩10.7小时游戏，平均拥有1.6部电视游戏机和0.8部掌机。狂热电视游戏玩家每个季度购买1.9款游戏。"主力市场玩家"占15%，每周游戏时间8.9小时，主要是PS2和PC游戏，他们平均拥有1.8部电视游戏机。"休闲儿童游戏玩家"平均拥有一部电视游戏机和0.5部掌机，主要是PS2和GBA。可能是因为父母的限制，这些玩家平均每周游戏时间只有3.6小时，每个季度购买0.8款游戏。

最后一个最小的游戏人群是最铁杆的玩家群，虽然他们只占2%的游戏人口，这些"重度玩家"平均拥有2.8部电视游戏机和1.9部掌机，他们的每周游戏时间为39.3小时，主要是在X360和Wii上，他们每个季度购买13.1款游戏，即平均每月4.5款。这些玩家的数量大约是380万人，他们是游戏发行商和主机商最重视的人群。NPD分析家Anita Frazier说："重度玩家总是游戏产业的焦点，因为他们的游戏开销很大。游戏产业的增长潜力主要取决于其他更大的人群，并且让他们逐步提高对游戏的投入。"

除了购买游戏数量多之外，重度玩家也是使用网络下载方式购买游戏的最有潜力的客户。而PC玩家已经有超过半数曾通过网络下载的方式购买游戏。重度玩家中有五分之三曾在Xbox LIVE、PlayStation Store等网络服务中购买小东西；83%的重度玩家喜欢联网游戏。

特报 第5届ChinaJoy展召开 中文PS3游戏大规模参展



7月12日，第5届ChinaJoy在上海新国际博览中心召开，本届展会的一大亮点是SCE Asia携PS3大规模参展，并且提供了试玩机，更加令人欣喜的是多款备受注目的重点大作都展出了中文版。另外EA等大公司也展出了家用机游戏，X360和Wii这两大次世代机种也全部到齐，现场还可以看到PSP和NDS等掌机的试玩机。

与上次参展一样，此次SCE Asia仍然设置了一个剧场型的展台，只不过这次不再是播放影像，而是提供了试玩机，因此在SCE Asia的展区外一直是人潮汹涌。这次展出的PS3游戏共有11款，包括《龙穴》、《铁拳5：暗之复苏》、《机车风暴》等大作，PS3的网络社区《Home》也在展会上亮相，并且展出的是简体中文版，不过或许是《Home》在国内的认知度较低，其展区相当冷清。而《龙穴》由于展出的版本完成度较低，因此丢帧等问题比较严重。不过该作已经确定将于8月份在香港、台湾等地推出中英文合版，官方译名为《龙潭虎穴》。可惜的是，索尼方面表示由于相关政策规定，PS3目前还无法在大陆推出行货，此次参展ChinaJoy是为了让国内玩家对PS3有一个先期认识。


▲PS3的试玩区内玩家络绎不绝。



▲《先祖之魂 失落的传承》展出了简体中文版(官方译名为《异魂传承》)。



游戏情报站
新闻
综述
编辑视点
评论

软件 专为中国打造！《DOA Online》震撼登场！

7月3日，Tecmo与盛大公司召开新闻发布会，正式宣布将于2008年北京奥运会召开之前在中国率先推出《死或生Online》。目前本作将采用何种收费方式尚未确定，盛大表示他们的目标是使该作拥有500万以上的注册用户。

Tecmo早在2003年就已经宣布将会推出《死或生Online》，后来在《死或生Ultimate》中出现了网络模式，不过这款《死或生Online》将会与玩家所熟知的系列作完全不同。实际上本作并非由系列开发商Team Ninja制作，而是Tecmo公司旗下的一个网络游戏开发小组LieVo Studio。Tecmo对该作的官方定义是“休闲网络格斗游戏”，是一款专门面向中国市场的全新形态作品，从首批公开的人设图也可以看出休闲型网络游戏的典型风格。

作为一款网络游戏，《死或生Online》虽然是基于系列的世界观，但是玩法完全不一样。玩家除了可以在公开场合参加定期举办的比赛之外，偶尔还会收到突发的格斗邀请，并且还有诸如“地下拳赛”之类的格斗比赛。除了支持单人修炼模式外，本作也允许玩家和朋友组成战队共同作战。系统每天都会对个人和团队的排名即时更新。玩家通过比赛积累了足够的财富和名声后，就可以用创办者的身分举办和主持大会，在此过程中挖掘和培养更多的格斗明星，而通过这些明星的影响力可以招揽到更多观众，这样就可以通过举办比赛获得收入。这种经营模拟元素的加入可以说是“《死或生》系列”的一大创举！



▶本作的人设图，Q版化的霞。



■本作的场景设定图。

软件 《仙剑奇侠传四》8月1日浪漫上市！



国产经典游戏巨作“《仙剑》系列”最新作——《仙剑奇侠传四》，将于2007年8月1日正式上市！

《仙剑奇侠传四》力求在“《仙剑》系列”上有所突破，所以抛弃了原先的故事架构，为大家讲述一个全新的故事。《仙剑奇侠传四》的故事中心从大家熟悉的“蜀山”转移到了更加神秘的“昆仑山”，“昆仑山”的故事使《仙剑》的世界观将更加完善。

本作是“《仙剑》系列”史上首款真实比例3D作品，采用了《火爆狂飙》开发商Criterion公司的Render Ware引擎。全新的引擎带来了游戏画面精美度的大幅提升。引擎的提升使得《仙剑奇侠传四》可以抛弃掉Q版的画风，转而采用写实比例的画面。相比之前Q版人物，给人的感觉更加真实、更具人物表现力。《仙剑》历代都是以中华大地作为故事发生的舞台，《仙剑奇侠传四》会再现更多来自史实、传说的名胜古迹，同时配合带入感更强的追尾视觉，能够让玩家更仔细的欣赏中国古代城镇的风貌，进入亦幻亦真的仙剑世界。

《仙剑奇侠传四》作为仙剑系列的全新力作，在人设、场景、系统等地方的设计可谓“用心至极”，如果注意观察，在每个细小的地方都可以看到。这将会是一个可以轻易感动你我的故事。

她的美丽，8月1日，为你揭开！

新闻短波

“脑白金”澳洲代言人



任天堂的“脑白金”系列游戏是通过广告攻势实现成功的典型案例，一直都是聘请最受关注的大牌明星担任代言人。随着《更能锻炼大脑的成人DS训练》即将在澳大利亚上市，任天堂宣布该作的代言人将会是前奥运会游泳冠军Kieren Perkins及其妻子。Perkins在巴塞罗那和亚特兰大奥运会上都获得了金牌，在澳大利亚可谓家喻户晓。

蓝光席卷欧洲

欧洲市调公司Tech Digest的调查显示，今年3月23日PS3在欧洲发售后，欧洲地区的蓝光影碟销量暴增了10倍，蓝光格式大有席卷欧洲之势。

PS3增产

据英国半导体芯片相关媒体透露，索尼目前已经将蓝光二极管的生产能力提高到月产170万个以上，索尼也表示PS3已经进入全面生产状态，为了迎接年末商战，PS3将会大幅提高产量。

X360日本暑期促销

微软于7月1日至8月31日期间在日本进行X360暑期促销活动，这段时间里购买X360的玩家可以免费获得一款Xbox LIVE Arcade的游戏，并且可以参加抽奖活动，其中三名幸运者可以获得100款X360游戏（含5款Arcade游戏），其中包括部分将于9月份之后发售的游戏。



世嘉新代言人

世嘉宣布，继MEGUMI、小仓优子等人气女优之后，新一任世嘉娱乐设施部门代言人将由石原里美担任，今后世嘉娱乐设施部门的各种电视广告和相关活动都将由石原里美出演。

《马里奥与索尼克》媲美《光环3》

世嘉常务董事前田雅尚在路透社的采访中表示，《马里奥与索尼克北京奥运会》将会是一款顶尖大作，销量上可与《光环3》并驾齐驱。

《美丽的块魂》X360独占

NBGI目前确认，《美丽的块魂》PS3版已经中止开发，原因未明。至于传闻中的Wii版NBGI并未做出评论。

PS3贺回归

为庆祝香港回归十周年，SCEH从7月1日开始到7月31日期间推出特别活动——“庆回归，PS3电子货币大派送”，在这段时间内购买60GB版行货PS3以及《忍者龙剑传Σ》，或者任意一款行货线上游戏，并注册PLAYSTATION Network帐号，即可获得200点的PLAYSTATION Network电子货币，玩家可以将其用来下载游戏如《超级橡皮鸭》（58点）、《铁拳5 暗之复苏》（125点）。这次优惠活动仅面向前1万名注册用户。

SCEA劳资纠纷

美国Shapiro Haber & Urmy律师事务所日前透露，SCEA违反劳动法一案的审理已经进入最后阶段。SCEA可能要向公司的部分美工支付850万美元赔偿金。这批起诉SCEA的美工认为，他们长期超时工作，并且没有获得合理的加班费，SCEA的行为已经违反了劳动法的相关规定。

本期关注数字

180 0000

Capcom日前在2007财年财务报告会议上宣布，将于秋季发售的《鬼泣4》预计销量将会达到180万套，这个数字是该作PS3、X360和PC版的全球累积销量，可以说是一个较为理性的预测数字。另外该财年内Wii也将是Capcom重点支持的对象，已经发售的Wii版《生化危机4》销量预计将会达到42万套，《生化危机 安布雷拉历代记》销量预计将达62万套。

40 0000

微软首席财务官Chris Liddell于7月5日宣布，他们屡屡强调的在2007财年内(截至2007年6月30日)出货1200万台X360的目标没能实现，实际出货量为1160万台，比预计少了40万台。这个成绩显然是令人失望的，微软的原定目标是财年内出货1500万台，后来减少到1200万台。今年1月初时，X360的出货量已经超过了1000万台，也就是说在接下来的半年时间里，X360的出货量只有一百多万台，出货量这么少的原因是之前微软向零售商强行压货，造成X360严重积压。

39700

游戏开发者大会的举办商CMP Game Group最近进行了一次"2007年游戏开发者人口普查"，普查结果显示，在美国共有39700名专业游戏开发及发行人员，加拿大为8100人。

这份普查报告共调查了600家北美公司，涵盖了休闲游戏、网络游戏、手机游戏和严肃游戏领域，包括PC、掌机和电视游戏市场。在美国的游戏从业者中，加州占了46%，华盛顿为11.63%，德州为1.37%。

不过这次普查并没有将游戏开发工具公司、游戏服务公司、公关、市场和法律服务公司等计入在内，据估计在北美这些行业的相关从业人员为1.5万人左右。

42%

今年上半年，英国游戏市场的总销售额达到了10.2亿英镑，比去年同期提高了42%！其中软件销售额为5.19亿美元，NDS的软件销售额从去年同期的3400万英镑提高了惊人的164%，达到9100万英镑。软件销售额最高的是X360，达到了1.01亿英镑，同比提高73%；Wii软件销售额为4600万英镑；PS3虽然三月末刚刚在英国上市，但是游戏软件销售额也达到了3700万英镑。

主机销售额为4.05亿英镑，其中索尼占45%，任天堂占39%，微软占17%。其中掌机销售额为1.01亿英镑，任天堂占64%的市场份额，索尼占余下的36%。家用机销售额为3.04亿英镑，索尼占47%，任天堂占30%，微软占22%。家用机总销售额同比提高了189%。主机周边的销售额也提高了74%，达到9800万英镑。

特报 索尼大力进军游戏广告市场

游戏广告市场将在未来几年里迅猛发展，微软已经在14个月前收购著名游戏广告专业公司Massive，现在索尼也将会大举进军游戏广告市场。

各种广告投放渠道都有相应的参考指标，电视有收视率、报刊有发行量、网站有点击量，但游戏广告却没有一个很好的衡量指标。为此，SCEA与著名媒体监控公司尼尔森于7月初宣布合作建立一个衡量系统，精确而透明地评估游戏内广告的效用。作为协议的一部分，SCEA将会提供PS3游戏、PlayStation Home和PlayStation Network的网络流量数据。



《Second Life》中的索尼广告

根据Parks Associates公司于6月末发布的一份最新报告《数字家庭中的电子游戏：游戏广告》，未来六年内游戏广告市场将会呈爆炸性成长，市场规模从目前的每年3.7亿美元提高到2012年的20亿美元。这份报告将游戏广告分为六种类型，并指出在游戏内投放广告将成为其中最重要的类型，目前该类型在六大游戏广告类型中排名第三。

Parks Associates宽带及游戏部门主管Michael Cai表示目前游戏广告的最大市场是游戏门户网站的广告，其次是为宣传某品牌而专门制作的游戏；后三种游戏广告是游戏比赛、虚拟世界的广告(如人气极高的《Second Life》)，以及"其他"类。Cai预计到了2012年，游戏内广告将从目前的5500万美元发展为8亿美元的规模，可动态改变的游戏内广告将会占其中的84%。

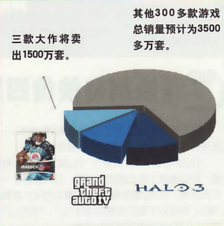
软件 三大巨作将统领美国游戏市场

美国著名游戏网站IGN旗下的GamerMetrics游戏市场服务机构日前预测，今年下半年，三款巨作将会占据美国游戏软件总销售额的30%，这三款游戏分别是：《光环3》、《麦登NFL08》、《GTAⅣ》。其中《光环3》预计将会成为最畅销的游戏，到年底之前总销量将达600万套。

GamerMetrics预计今年圣诞假期期间美国将会有5000万套游戏卖出，以上所提的3款大作将会占1500万套。《超级马里奥 银河》、《任天堂全明星大乱斗X》、《吉他英雄Ⅲ》、《刺客信条》、《使命召唤4》等大作也将"必然热卖"，而《枪神》、《天剑》、《恐龙猎人》等呼声颇高的游戏将可能"惨遭滑铁卢"。另外几款玩家反应不是很热烈的游戏包括《托尼滑板：训练场》、《战火兄弟连：地狱大道》、《虚幻竞技场3》、《战地：恶人连》和《火爆狂飙 天堂》。

在三大次世代主机中，GamerMetrics的数据显示X360拥有最强的游戏阵容，《质量效应》、《生化奇兵》、《双重世界》、《救世魔神》等独占大作都很有号召力。年末假期期间，EA预计将再次占领美国游戏软件市场的最大份额。

GamerMetrics是通过对IGN读者进行调查的基础上得出的结果，IGN每月共有2490万访客。



软件 经典网游《仙境传说》降临NDS！



日本著名网游公司Gungho日前召开新闻发布会，宣布正式进军电子游戏领域，同时公布了三款NDS游戏：老牌热带鱼养成模拟游戏新作《和鱼一起玩！海底地带DS 海水鱼》、插花为主题的《假屋崎省吾监修 插花DS》，最后一款则是大名鼎鼎的MMORPG《仙境传说》的NDS版。

《仙境传说DS》(暂名)由Gungho公司研发，由于之前该公司已经并购了电视游戏领域的著名开发商Game Arts，相信这家曾经打造了多部经典RPG作品的厂商也将对本作提供支持。本作将会是A·RPG，并且活用NDS的Wi-Fi无线网络功能，至于将会存在哪些网络元素目前并不明确。Gungho社长森下一喜表示，《仙境传说》PC版在日本有250万用户，因此NDS版相信至少会卖10万套以上。本作将于2008年发售。


寰宇之星
游戏天堂
SOFTSTAR
瑶宫寂寞锁千秋
九天御风只影游
不如笑归红尘去
共我飞花携满袖
爱与经典的十载传承
仙剑奇侠传
四
2007年8月1日浪漫上市
寰宇之星
我的游戏•我的快乐•我的寰宇之星
北京寰宇之星软件有限公司
地址：北京市海淀区北四环西路52号
中芯数码大厦802室
邮编：100080
客服热线：010-51655956
客服信箱：huanyu@unistar.cn
游戏无限
时间有限

文 邪魔天使 美编 anubis

美妙世界	Square Enix	A・RPG
NDS すばらしきこのせかい		日版
预定 2007年7月27日	1～4人	5980日元
对应周边未定		对应玩家年龄未定



记得在去年TGS上笔者玩到这款游戏时就被其新颖的游戏理念折服了，很难想像能够左手方向键右手触控笔同时操纵两个角色分别在上下两个屏幕中一起战斗，而且丝毫没感觉到有手忙脚乱的感觉。这个游戏彻底打消了笔者对NDS是"脑白金"专用机的看法，并一直向朋友宣传。充满了各种流行要素、新奇的战斗方式，一切都将在7月27日为大家揭晓，在等待了近一年后终于能玩到这个游戏，也算是不枉这么久的等待吧。

すばらしきこのせかい

It's a Wonderful World



15岁，喜欢赏画与听音乐的少年，有些老成。在不明就里的情况下强制参加了死神游戏，他必须完成各种任务，而在7天之后将会有重大事情等待着他。



樱庭音操

全名美咲四季，15岁，对流行事物很感兴趣，梦想成为一名时装设计师。性格有些天然呆，总是抱着一个布偶，她还给这个布偶取名叫"小喵"。





▲四季将自己的梦想告诉了音操，为了实现自己的梦想她决定必须在死神游戏里活下来。

美咲四季





故事

樱庭音操，只是个平凡的少年，但某一天当他清醒之后发现自己站在嘈杂的涩谷街道中心，而更让原本已经很糊涂的音操感到困惑的是他突然能听到人们内心的想法，他的手中捏着一个从未见过的徽章。正在这时音操接到一条手机短信——存活七天，不然会抹消你存在的事实。这封短信，正是死神游戏开始的通知……

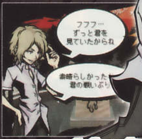


©2007 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA & GEN KOBUYASHI

与音操一起共同战斗的伙伴

游戏中死神给予的任务是音操需要和同伴们一起挑战，这个同伴系统不知道是不是游戏强制执行的规则，现阶段我们已知的音操的同伴有四季、约书亚、比特，而莱姆则是比特的搭档，同伴的选择是自由选择还是剧情强制安排现在还不得而知，但相信每个同伴都会有不同的能力。

▼从约书亚所说的话可以看出他一直在监视着音操，看来他接近音操是有目的的。



约书亚

本名桐生义弥，15岁，总有些看不起他人，有些傲慢的少年。也许是参加时间比较长的原因，他知道许多音操不知道的事情，虽然有可疑的地方，但头脑灵活，称得上音操得力的同伴。



比特

比特本名尾藤大辅之丞，15岁。莱姆则是本名，年龄不祥。在参加了死神游戏之后两人结成了同伴，两人的关系不明，只知道莱姆非常信任比特。



弹子球



游戏中有使用徽章的“弹子球”迷你游戏，只要将自己的徽章弹出去将对方的徽章撞出台子就算胜利，在这个迷你游戏中还可以使用专有的必杀技哦。

噪音

噪音是能够依附在人们意识中的怪物，它们基本是以动物的形态出现，身体某些地方的设计类似于文身的锐角部分。它们的行动方式类似于动物，攻击方式也是多种多样。





毁灭金属龙（飞龙型）

长得像传说中的龙一样的大型噪音，除了空中攻击外还擅长吐息攻击，其范围和威力都不可小看。



▲比特虽然看起来粗壮，但却是个很温柔的人，也难怪莱姆这么信任他了，不知道这个组合能否活到最后。



莱姆





北虹宠

死神

操纵死神游戏的自然是死神本人了，游戏中死神并不只有一个，而是有若干个，他们是神秘的存在，其真实身分和目的无人能知。死神是按照组织进行活动的，各个死神之间也有阶级的差别，这次我们所介绍的死神北虹宠其地位在死神中属于头领级别，不知为何，虽然他看上去很邪恶，但却给人很优雅的感觉。



▲死神中控制涩谷里世界的称为“作曲者”，而实际参与游戏的则是“GAME MASTER（即GM）”。北虹宠到底是作曲者还是其他身分的死神，现在还不得而知。

阶级的差别



死神的阶级会随着自己的贡献度而上升，成为上级死神后会得到许多好处，目前会得到什么好处还不明确，只知道高阶级的死神没有翅膀，从外表看更接近人类的样子。



▲北虹宠总认为自己是最优秀的，在战斗方面他是很具有个人风格的行动派，对自己的作战方式很固执。

此前相关报道 第一报 Tot.162、163 P92-P93

文 纱迦　美编 菲菲

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION A



布鲁·玛丽

S级的女特工

3D化后的《格斗之王》虽然没有取得好的销量，但凭借去年推出的《格斗之王 最强冲击2》依然给不少玩家留下了深刻印象。现在挟FTG全面复苏之势，系列最新作《格斗之王 最强冲击 规格A》即将登场！本作实际上就是《格斗之王 最强冲击2》的加强版，不过增加了大量要素，并支持网络对战，同名街机版也将于7月同步登场。

格斗之王 最强冲击 规则 A	SNK Playmore	FTG
PS2 KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION "A"		日版
预定 2007 年 7 月 26 日	1～2人	4800 日元
支持网络对战		

关于规格A



之所以名字叫规格A，是因为本作要推出街机（ARCADE）版，另外也表示《格斗之王2003》的主人公阿什（Ash）会加入。正如前言所说，本作是《格斗之王　最强冲击2》的资料篇。《格斗之王　最强冲击2》的最大特色在于38名角色的强大阵容，每名角色还有16件服装，总共有608件服装等着玩家收集。除此之外的其他要素也相当丰富。而本作在原来的基础上又增加了大量新要素，其中最大的卖点自然是新角色的加入。目前已公布的新角色有原创角色笑龙、《格斗之王2003》的主人公阿什、超人气角色布鲁·玛丽，以及隐居多年、来自2D格斗名作《斗士历史》的浪花快男儿——沟口诚。

组队战加入

虽然系列冠以"格斗之王"之名，但前两作都采用的是1对1的传统FTG玩法，这和"《格斗之王》系列"一贯的3对3玩法大相径庭。从本作开始，对局将恢复成3对3的玩法。变成3对3后并不是多打几局这么简单，由此带来的系统变化也是必不可少的。部分角色会追加新技、新招，游戏的平衡性将重新调整。

支持网络对战

PS2上的原SNK格斗游戏尽管有骗钱之嫌，但基本上保证了款款都对应网络对战，这点无疑是相当值得表扬的。本作会推出街机版，不过家用机用户也用不着羡慕他们，因为通过PS2专用网络可以足不出户与人挑战。当然PS2的网络还是比较简陋的，如果传言中的X360版能够登场，那么将会更加方便。

自由鉴赏模式



在对战中玩家可以随时按暂停，之后可以进入自由鉴赏模式。在此模式中可以任意调整镜头，随心所欲地以任意角度观赏游戏画面。这大概就是3D化后的《格斗之王》与以往作品的最大不同了。此要素也是家用机版独有的。



笑龙是龙的女儿，与堕珑是同父异母的兄妹，两人关系很好。她是西毒门的得意弟子，已将全身的血液练成毒液，在同门中也仅有麟有此修为。她的招式名是以十四位中国古代的美女来命名的，例如绿珠坠楼、虞姬献杯、飞燕放鸟、西施采柴。目前游戏尚未推出，笑龙便已获得了极大的人气。

生日：11月20日
身高：171cm
体重：49kg
血型：毒
籍贯：中国河北
格斗流派：西毒门（轻功+暗器）
兴趣：麻将
重要之物：哥哥给的水晶球
喜欢之物：水饺
讨厌之物：猫鼬
特技：料理（但不会给任何人吃）



笑龙

龙哭万里

东邪·西毒·南帝·北丐



笑龙的设定是对自《格斗之王2000》后剧情的一次补完。按照SNK Playmore的设定，在中国有东邪、西毒、南帝、北丐四大门派。龙本为西毒门掌门，但突然有一天狂性大发，毁了四大门派并杀了其余三个掌门。堕珑和麟因为当时不在而躲过一劫，笑龙则是运用智谋巧妙地躲过了屠杀并救出了一些人。事后麟便升任西毒门掌门，他誓要找龙报仇，于是从《格斗之王2000》开始参战。龙则成为ZERO的保镖，在《格斗之王2001》中以ZERO的援护身分出现。

©SNK PLAYMORE

戦国無双2 猛将伝
SENGOKU MUSOU

文 纱迦
美编 菲菲

距离上次情报公开只有几天工夫，官方又放出了有关《战国无双2 猛将传》的最新情报。这一次依然没有公开太多游戏内容，但两名新角色的加入足以令我们欣慰了。尤其是佳拉夏的加入，可算是满足了“日本战国迷”的愿望。截稿前的最新消息是长宗我部元亲和今川义元也会加入，请期待下回报道。

战国无双2 猛将传	Koei	ACT
PS2 战国无双2 猛将传		日版
预定 2007年8月23日	1～2人	4280日元
对应周边未定		



战国魔法少女

佳拉夏的招术是以合气道为基础的轻快体术，但看她的样子就知道非常弱。所以佳拉夏还会用魔法来辅助战斗，让敌人不是昏迷便是错乱。她的特殊技是消耗无双槽的攻击魔法和防御魔法，其效果也相当华丽。

佳拉夏 ガラシャ

一位出生名门的千金小姐。其内在正如外表一般，是一名天真无邪的纯真少女。由于是一名从不外出的大家闺秀，所以非常缺乏常识，偏偏又很喜欢刨根问底，不弄清楚原因就不肯罢休。

▲攻击魔法虽然厉害，但是消耗的无双槽也不少。

秘术：巨大刀

佐佐木小次郎在《战国无双2》中便已出现过，玩家还可以利用宁宁的变身术变成他来使用。在《战国无双2 帝国》中更是可以直接使用佐佐木小次郎，但他的招术与普通的大众脸武将没什么区别。在本作中他的动作将重新设计，其中之一便是增加了召唤巨大刀的招术，看来是极为好用的。



◀小次郎的武器非常长，再加上召唤巨大刀的技巧，果然是能和武藏匹敌的人。

佐佐木小次郎 ささきこじろう

追求剑之道的流浪武士。他将学剑的目标定为杀戮，为了杀死更多的人而不断努力。自从遇到与他完全相反的宫本武藏后，他就将武藏当成自己的目标而不断挑战，为此不惜加入多方势力与之为敌。

历史上的佐佐木小次郎

佐佐木小次郎之所以有名，是因为他败在了日后的日本剑圣宫本武藏手下，他和武藏在严流岛的一战非常有名。史实中，小次郎是毛利家的家臣，为了进行武者修行而走遍日本。他的代表技是燕返，并开创了严流这个门派。其武器是长达1公尺的名刀“晒衣竿”（物干し竿），在严流岛之战中用的正是这把武器。有关小次郎的生平至今仍有很多未解之谜，包括武藏和小次郎的严流岛之战也有很多疑点。日本至今仍有不少人认为小次郎的剑术在武藏之上。

▲期待燕返在游戏中的表现。

历史上的佳拉夏

佳拉夏本名玉子，是明智光秀的女儿。她15岁时嫁给细川忠兴，两人十分恩爱。后来明智光秀发动本能寺之变，随即被羽柴秀吉打败，玉子便成为叛臣之女。深爱玉子的细川忠兴没有迫于压力与她离婚，反而将她秘密地保护起来。羽柴秀吉夺取天下之后，玉子得以回到大坂定居，在大坂的时候她开始信奉基督教，“佳拉夏”这个名字便是她受洗之后的教名。在关原之战爆发前，石田三成打算将佳拉夏作为人质威胁细川忠兴加入西军，刚烈的佳拉夏举火自焚，享年38岁。



▲六芒星？小姐，你信的究竟是什么教？

©2007 KOEI Co.,Ltd. All rights reserved.

日本游戏周间销量排行榜 GAMES TOP10

栏目主持：晴天

2007年7月2日～2007年7月8日

排名	游戏	信息	销量	平台
1	塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの传说 梦幻の砂时计	■Nintendo■2007年6月23日发售 ■A·RPG■4800日元■上周排位：2	◆本周 74937套 ◆累计 535643套	NDS

2 开花高手 豆丁机器人 NDS

咲かせて！ちびロボ！

■Nintendo■2007年7月5日发售■ACT■4800日元■上周排位：-



培养鲜花使公园恢复绿色，进而建造各种游乐设施来吸引顾客是本作最吸引人的地方，玩家除了要控制不时需要补充电量的小机器人为鲜花浇水外，播放音乐促使它们盛开的科学理论也被很好地引入到了游戏中，而具体的操作正是使用触控笔根据节奏来旋转下屏中的音乐碟片。

本周：**44 907**套 累计：**44 907**套

排名	游戏	信息	销量	平台
3	超级机器人大战 原创世纪合集 スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーションズ	■Banpresto■2007年6月28日发售 ■S·RPG■6980日元■上周排位：1	◆本周 42812套 ◆累计 388412套	PS2
4	锻炼眼力的DS训练 见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング	■Nintendo■2007年5月31日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：4	◆本周 42279套 ◆累计 383257套	NDS
5	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：6	◆本周 33222套 ◆累计 1822321套	Wii

6 富豪街DS NDS

いただきストリートDS

■Square Enix■2007年6月21日发售■TAB■4800日元■上周排位：3



"《富豪街》系列"一直都是在日本玩家中具有很高人气的桌面类游戏，而这次"《勇者斗恶龙》"和"《超级马里奥》"系列的结合更是让本作的吸引力成倍增加。游戏的进行方式和"《大富翁》系列"类似，而根据不同角色性格而设计的爆笑台词更是最大的亮点。

本周：**29 553**套 累计：**244 594**套

7 我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原 PS3

ぼくのなつやすみ3 -北国篇- 小さなボクの大草原

■SCEJ■2007年7月5日发售■AVG■4800日元■上周排位：-



结合假期而推出的本作将游戏舞台设定在了远离城市喧嚣的"花诗镇"，而和好友在乡间小道上嬉戏追逐、在农场的劳动中领悟收获的喜悦等贴近现实生活的内容都以小游戏的方式进行了完美地呈现，让所有曾经经历过这段美好时光的玩家都能找到属于自己的美好回忆。

本周：**28 593**套 累计：**28 593**套

排名	游戏	信息	销量	平台
8	第一次的Wii はじめてのWiiパック	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：-	◆本周 20030套 ◆累计 1442402套	Wii
9	更能锻炼大脑的成人DS训练 東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太教授監修 もっと脳を鍛える大人のDSトレーニング	■Nintendo■2005年12月29日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：-	◆本周 18764套 ◆累计 4592808套	NDS
10	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006年5月25日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：-	◆本周 18321套 ◆累计 4767526套	NDS

由于正值暑假期间，所以上周众多大作的热销都持续到了本周，除了在排名上有所变化外，只有两款新游戏进榜。《开花高手豆丁机器人》借鉴了《主题公园》的游戏理念，结合NDS触控笔操作的鲜花培养系统很有特色，成为大多数青少年玩家选择它的主要原因。另一款以暑假为题材的作品则是系列5年后首次在次世代主机上登场，除了全面进化的画面外，气氛的营造永远都是让人沉醉的地方。

2007年6月25日～2007年7月1日

1 超级机器人大战 原创世纪合集 PS2

スーパーロボット大战 オリジナルジェネレーションズ

■Banpresto■2007年6月28日发售■S·RPG■6980日元■上周排位：-



本作在剧情上不但对以往GBA版《超级机器人大战 原创世纪》和二代之间发生的故事进行了补充，还追加了二代之后的全新剧情，而系列历代角色和全新原创角色及机体的登场，再加上战斗全程语音的厚道设定，绝对是一款FANS绝不能错过的经典之作。

本周：**345 600**套 累计：**345 600**套

2 塞尔达传说 幻影沙漏 NDS

ゼルダの传说 梦幻の砂时计

■Nintendo■2007年6月23日发售■A·RPG■4800日元■上周排位：1



用触控笔来进行游戏的方式使本作成为了"《塞尔达》系列"中最具纪念意义的作品。除了作为系列特色的巧妙谜题外，在地图进行标记的全新设定也为玩家攻克难关提供了极大的便利，游戏中最具魄力的无疑是BOSS战，使用双屏战斗的感觉相当刺激有趣。

本周：**136 586**套 累计：**460 706**套

排名	游戏	信息	销量	平台
3	富豪街DS いただきストリートDS	■Square Enix■2007年6月21日发售 ■TAB■4800日元■上周排位：2	◆本周 60256套 ◆累计 215041套	NDS
4	锻炼眼力的DS训练 见る力を实践で锻える DS眼力トレーニング	■Nintendo■2007年5月31日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：2	◆本周 49168套 ◆累计 340978套	NDS
5	瑞奇与叮当5 ラチェット&クランク5 激突！ドデカ银河のミリミリ軍団	■SCEJ■2007年6月28日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：-	◆本周 38682套 ◆累计 38682套	PSP
6	Wii Sports Wii スポーツ	■Nintendo■2006年12月2日发售 ■SPG■4800日元■上周排位：4	◆本周 36869套 ◆累计 1789099套	Wii

7 经典传说 Vol.2 卢克版 PS2

テイルズ オブ ファンダム Vol.2 ルーク バージョン

■NBGI■2007年6月28日发售■ETC■5800日元■上周排位：-



作为一款"核心向"的作品，本作集合了由藤岛康介担任人设的"《传说》系列"中的所有角色，如果玩家对这些作品的剧情和人物关系不太了解，那么在AVG部分可能会感到一头雾水，不过好在游戏还是为大家准备了数量繁多的迷你游戏来增加整体的趣味性。

本周：**34 416**套 累计：**34 416**套

排名	游戏	信息	销量	平台
8	经典传说 Vol.2 缇娅版 テイルズ オブ ファンダム Vol.2 ティア バージョン	■NBGI■2007年6月28日发售 ■ETC■5800日元■上周排位：-	◆本周 30232套 ◆累计 30232套	PS2
9	大金刚 喷射木桶赛 ドンキーコング たるジェットレース	■Nintendo■2007年6月28日发售 ■RAC■5800日元■上周排位：-	◆本周 30137套 ◆累计 30137套	Wii
10	听写学单词！最初的英语训练 聞く！書く！ことばをふやす！はじめてのえいごトレーニング	■Benesse Corporation■2007年6月28日发售 ■ETC■3800日元■上周排位：-	◆本周 29910套 ◆累计 29910套	NDS

本周《超级机器人大战 原创世纪合集》毫无悬念地夺得了冠军，除了由中川翔子出演的宣传片引起了广泛讨论外，发售当天在官方网站上还公开了由制作人寺田贵信亲自上阵，众多FANS参与的特典影像。由于统计时间的关系，同样让人期待的《塞尔达传说 幻影沙漏》本周来到了亚军的位置，不过发售首周接近33万的销量也交出了让人满意的答卷，总的说来本周也是长期以来榜单中没有出现众多熟面孔的一周。

数字风云榜

工作室系列走过的10年



■“《工作室》系列”的制作人吉池真一。

“调合”这个永恒不变的主题永远都是“《工作室》系列”最让人沉迷的地方，虽然在10年的演变中，调合和战斗的部分都进行了不同程度的进化，但是收集材料的过程才是真正享受系列作品的难忘体验。系列的正统作品大致分为“扎尔布鲁库(ザールブルグ)三部曲”、“古兰姆纳特(グラムナート)系列”，以及后来将伊莉丝作为剧情关键人物并被大家所熟知的“《伊莉丝的工作室》系列”，而且清新的画风和犹如天籁般的配乐也是系列能在发展中不断吸引新玩家的另一种魅力所在。在游戏的画师中，双羽纯无疑是最让FANS铭记的，因为从《尤迪的工作室》到《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》，她一共担任过系列5款作品的人物设定；霜月遥这位活跃在日本同人界的歌手，从《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》开始就一直负责系列主题曲的演唱工作，至今也俨然成为了系列的“金字招牌”。最后还要告诉各位FANS两个令人振奋的消息，一是PS3版的系列最新作已经进入开发阶段，二是系列制作人吉池真一在最近的采访中也透露了希望将系列网络化的想法，至于还有什么值得我们期待的东西，那就等待官方正式公布吧！

工作室系列发售年表

游戏名称	发售时间	机种
玛莉的工作室～扎尔布鲁库的炼金术士～	1997.5.23	PS
玛莉的工作室～扎尔布鲁库的炼金术士～	1997.12.11	SS
玛莉的工作室PLUS～扎尔布鲁库的炼金术士～	1998.6.4	PS
艾利的工作室～扎尔布鲁库的炼金术士2～	1998.12.17	PS
玛莉的工作室GB	2000.1.8	GBC
艾利的工作室GB	2000.1.8	GBC
玛莉的工作室～扎尔布鲁库的炼金术士～	2000.4.28	PC
艾利的工作室～扎尔布鲁库的炼金术士2～	2000.4.28	PC
莉莉的工作室～扎尔布鲁库的炼金术士3～	2001.6.21	PS2
玛莉&艾利～两人的工作室～	2001.10.25	WSC
玛莉&艾利的工作室～扎尔布鲁库的炼金术士1·2～	2001.11.15	DC
荷尔蜜和库鲁斯～莉莉的工作室的另一个故事～	2001.12.20	PS2
莉莉的工作室PLUS～扎尔布鲁库的炼金术士3～	2002.4.4	PS2
尤迪的工作室～古兰姆纳特的炼金术士～	2002.6.27	PS2
玛莉、艾利和阿莉斯的工作室～来自风的讯息～	2003.1.24	GBA
薇欧拉特的工作室～古兰姆纳特的炼金术士2～	2003.6.26	PS2
伊莉丝的工作室 永恒玛娜	2004.5.27	PS2
伊莉丝的工作室 永恒玛娜2	2005.5.26	PS2
工作室 玛莉+艾利～扎尔布鲁库的炼金术士1·2～	2005.10.27	PS2
伊莉丝的工作室 伟大的幻想	2006.6.29	PS2
莉兹的工作室～奥尔多鲁的炼金术士～	2007.4.19	NDS
玛娜传奇 学校里的炼金术士们	2007.6.21	PS2

2007日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2007年1月1日

名次	机种	总销量	7月2日～7月8日	6月25日～7月1日
1	NDSL	3 753 868台	139 271台	157 435台
2	Wii	1 924 219台	75 279台	73 919台
3	PSP	1 047 034台	32 946台	38 305台
4	PS3	464 632台	12 691台	11 914台
5	PS2	390 510台	14 120台	16 316台
6	X360	110 732台	2 370台	3 154台
7	GBM	19 372台	340台	377台
8	GBA SP	18 171台	261台	179台
9	NGC	8 051台	174台	111台
10	NDS	2 071台	15台	45台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国GAMES游戏排行榜TOP10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

统计日期 2007年6月24日～6月30日

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	机种
1	口袋妖怪 战斗革命 Pokemon Battle Revolution	■Nintendo■2007年6月25日发售 ■FTG■上周排位：－	◆本周 135115套 ◆累计 135115套	Wii
2	漆黑 The Darkness	■2K Games■2007年6月25日发售 ■ACT■上周排位：－	◆本周 110818套 ◆累计 110818套	X360
3	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo■2006年11月19日发售 ■SPG■上周排位：2	◆本周 93253套 ◆累计 3571142套	Wii



4 霸王 Overlord X360

■Codemasters■2007年6月26日发售■ACT■上周排位：－

玩家召唤的属下其实才是游戏中的真正主角，无论是下达命令让它们一拥而上消灭怪物，还是对场景中各种物体大肆破坏总能让人感到一种莫名的快感。游戏中善恶两条路线除了影响最后的结局，不同的任务和可以学习的魔法也让游戏的过程充满变化。

本周：79 014套 累计：79 014套

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	机种
5	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■Nintendo■2007年4月22日发售 ■RPG■上周排位：3	◆本周 63882套 ◆累计 2783952套	NDS
6	漆黑 The Darkness	■2K Games■2007年6月25日发售 ■ACT■上周排位：－	◆本周 52632套 ◆累计 52632套	PS3
7	变形金刚 Transformers The Game	■Activision■2007年6月26日发售 ■ACT■上周排位：－	◆本周 51345套 ◆累计 51345套	X360
8	马里奥聚会8 Mario Party 8	■Nintendo■2007年5月29日发售 ■ETC■上周排位：5	◆本周 49320套 ◆累计 646615套	Wii
9	生化危机4 Wii版 Resident Evil 4: Wii Edition	■Capcom■2007年6月19日发售 ■ACT■上周排位：1	◆本周 48514套 ◆累计 134954套	Wii
10	彩虹六号：维加斯 Tom Clancy Rainbow Six: Vegas	■Ubisoft■2007年6月26日发售 ■FPS■上周排位：－	◆本周 48514套 ◆累计 134954套	PS3

统计日期 2007年7月1日～7月7日

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	机种
1	Wii Sports Wii Sports	■Nintendo■2006年11月19日发售 ■SPG■上周排位：3	◆本周 69510套 ◆累计 3640652套	Wii
2	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■Nintendo■2007年4月22日发售 ■RPG■上周排位：5	◆本周 50818套 ◆累计 2834770套	NDS
3	忍者龙剑传Σ Ninja Gaiden Sigma	■Nintendo■2007年7月3日发售 ■ACT■上周排位：－	◆本周 37860套 ◆累计 37860套	PS3



4 漆黑 The Darkness X360

■2K Games■2007年6月25日发售■ACT■上周排位：2

游戏的画面和音效十分出色，再辅以紧凑而连贯的剧情，看得出制作公司的确是下足了功夫，和标题相呼应的“漆黑能量”系统非常有趣，总会让人产生反复尝试的想法。游戏中的平衡性有待调整，后期大量被闲置的武器很难让人体会到使用不同枪械战斗所带来的快感。

本周：35 568套 累计：146 386套

排名	游戏名称	厂商/发售日/类型/上周排位	本周/累计	机种
5	第一次的Wii Wii Play	■Nintendo■2007年2月12日发售 ■ETC■上周排位：－	◆本周 32567套 ◆累计 1472107套	Wii
6	马里奥聚会8 Mario Party 8	■Nintendo■2007年5月29日发售 ■ETC■上周排位：8	◆本周 30983套 ◆累计 677598套	Wii
7	吉他英雄II Guitar Hero II	■RedOctane■2007年4月3日发售 ■MUG■上周排位：－	◆本周 29342套 ◆累计 905806套	X360
8	任天狗 Nintendogs	■Nintendo■2005年8月22日发售 ■SLG■上周排位：－	◆本周 29048套 ◆累计 5209007套	NDS
9	变形金刚 Transformers The Game	■Activision■2007年6月26日发售 ■ACT■上周排位：7	◆本周 27158套 ◆累计 78503套	X360
10	生化危机4 Wii版 Resident Evil 4: Wii Edition	■Capcom■2007年6月19日发售 ■ACT■上周排位：9	◆本周 25963套 ◆累计 160917套	Wii

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×4

栏目主持 ACE飞行员

可能是由于E3的召开，面对如云大作的轰炸，众多编辑已经逃离了双眼。再看看手头上的游戏，面对如此巨大的反差心中不免有些寒酸。也许就是这原因这次黄金眼栏目没有出现“黄金珍藏”，仅有4部热血推荐作品。如今电影改编的游戏是越来越多，要让我们视而不见那很难，但要让玩家说出“我爱你”那更是难上加难。《变形金刚》和《小鼠大厨》都是今年暑期电影票房的超级大户，不幸的是由它们改编的游戏荣登本次的倒数第二和第三名。其实电影改编游戏并不是输在画面上，而是在游戏内容上。单调、空洞的游戏元素成为了电影改编游戏的通病。

超级机器人大战 原创世纪合集

热血推荐



画面 比 X360 不足，比 GBA 有余
音效 众多原创曲目首次登场
系统 双人组队令游戏自由度提升

总分 26

■还算厚道的一碗冷饭。

D・S

虽然本作只是GBA版《OG》与《OG2》的重制版（另附一个小品级的《OG2.5》），但由于双人组队这一革命性系统的引入，许多难点关卡的打法产生了巨大变化。此外，**战斗动画下回归的振动功能令人精神不由为之一振**，而且读盘时间并未延长多少，这点确是一份意外的惊喜。

邪魔天使

换乘带来了庞大而内涵的台词量，修正了原来剧本中的一些漏洞并加入了新伏笔，新系统比较实用，容量很大，奖励要素满点。不过游戏缺点还是有一些，**比如跨作品之间继承的一些问题、图鉴没有完成率、没有重要剧情时的插入语音，战斗动画中人语有时候被BGM盖过等。**

纱迦

以往玩《机战》的感觉是“热血”，这次《OGS》给我的感觉是“诚意”。游戏并不是简单地把两款旧作凑在一起，除了该有的加入语音和重制动画外，游戏在系统、剧情、角色等方面都有全新的改变，**不同机师和不同机体搭配后的台词尤其值得称赞。**“眼镜厂”，GOOD JOB！

■DVD-ROM■Banpresto■スーパーロボット大战Original Generations■S・RPG■2007年6月28日■1人■无对应周边■324KB

我的暑假3 北国篇 小男孩的大草原

热血推荐



画面 充满了夏天的独特韵味
音效 让人情不自禁欢快起来
系统 爬山游水抓虫子

总分 24

■这是一款让人感叹自己逝去童年的游戏。

玛娜

本作在保留系列一贯特色的同时将舞台移到了农场中带来了一定的新鲜感，小游戏在前作的基础上有所增加，和居民们之间的各种特殊事件也相当丰富多彩，每天都有各种事情可以去做，行走在纯净精致的画面中时，确实能感受到久违的触动，**惟一不足的可能就是每一作给人的感觉都太相似了。**

晴天

自由与梦想可能是属于每个曾经经历过暑假生活的莘莘学子，玩家可以在拥有系列最大场景的“花诗镇”中任意探索，伴随各种你所能想到的休闲游戏度过值得纪念的每一天。游戏最大的魅力就在于气氛的营造，除了画面和各种动作的细节表现，**光是聆听属于大自然的音乐就足以让你深深沉醉。**

纱迦

和前几作比起来，以北海道为舞台的本作有了更多的地方特色，不是当地人的话玩起来总觉得缺点什么。**游戏画面平平，仅在解析度方面胜过PS2版，当然还是很漂亮的。**小事件的种类很丰富，各个场景都有些意想不到的小机关。收集要素还是一如既往的多，但在设置上缺少让人集齐的动力。

■BD-ROM■SCEJ■ぼくのなつやすみ3■AVG■2007年7月5日■1人■无对应周边■硬盘记忆

漆黑

热血推荐



画面 如地狱一般的黑暗
音效 贯穿始终的压抑
系统 魔力与射击元素相结合

总分 24

■血腥、暴力、死亡、战争，彻底的黑暗。

火云

事实上，这款游戏并不能算是传统意义上的FPS类型，**大量的琐碎任务和取自原著漫画中的魔力令射击战成为了游戏中一个比例较大的点缀元素**，相比略显生涩的瞄准调整，黑暗力量的合理运用显得更为重要。至于贯穿整个游戏的剧情，如果不是对原著有所了解，基本上是看不懂的。

ACE 飞行员

我个人并不太满意游戏的画面，初看还觉得比较有风格，但时间稍微一长就给人千篇一律的感觉。游戏本身也是这样，枪战和黑暗能力都没有得到充分的表现。游戏的整体节奏比较缓慢，为了进行游戏玩家需要通过各种方式寻找剧情。**过多无用的枪械算是游戏一个比较低级的设定。**

GOUKI

居然可以猫在街角看垃圾筒里的电视播放一部完整的《杀死一只知更鸟》，真是太诡异了！而本作给人的整体印象就是如此的黑色幽默。人物的建模非常精细，对街景的刻画也十分到位，游戏的氛围总是让人想起《寂静岭》。**改编自漫画的本作在故事性上也是有保证的，就看你吃不吃这一套了。**

■DVD-ROM■2K Games/Starbreeze■The Darkness■FPS■2007年6月26日■1人■无对应周边■硬盘记忆

勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔

热血推荐



画面 DQ 一贯的风格
音效 DQ 一贯的风格
系统 出人意料的大变动

总分 24

■像翻花绳一样挥动手柄。

玛娜

虽然游戏做到Wii上一定会有些推陈出新的变化，但是像本作这样翻天覆地的改变的确实不多。游戏采用了第一视角，战斗中敌人都是成批出现，一次战斗中会先后遭遇几批敌人，很有紧迫感，不足之处在于单手操作手柄移动角色很不顺手，不知为何不加上双节棍手柄，而且流程也太短了点。

晴天

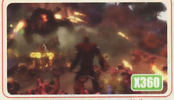
由于结合了Wii的体感操作，所以在探索迷宫时游戏就采用了类似于“《巫术》系列”的表现方式，再加上两侧不断变换的场景，画面的纵深感很强。战斗部分的节奏也把握得恰到好处，玩家不但要挥动遥控器手柄掌握好时机来攻击敌人，**当敌人发动一些特殊攻击时还可以模拟盾牌的动作来防御。**

纱迦

本作的迷宫可能是系列有史以来最具特色的，它会体贴地帮你自动调整视角和方向，也可随便选择棘手的分支路线，走到死路的时候还能自动回到岔路口，为了让你连B键也省下来，甚至加入了许多会自行前进的游览工具，让人耳目一新。使用手柄攻击相当顺畅，只是在范围的判定上有点微小的问题。

■DVD-ROM■Square Enix■ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔■A・RPG■2007年7月12日■1人■无对应周边■313KB

霸王



画面 部分场景偏暗
音效 几乎没有存在感
系统 成人版的《Pikmin》

总分 **23**

■真魔王or假善人就在你的一念之间。

火云

游戏的流程同《Pikmin》类似，也是控制不同属性的恶魔在各个场景中征战并通过收集物品升级自己的基地，但是这可比那款可爱的游戏邪恶得多，你可选择毫不留情地对人类村庄进行屠杀。**这是一款以创意取胜的游戏，手下的恶魔比想像中要好控制得多，七位按照七宗罪设计的BOSS也颇有新意。**

纱迦

本作中玩家学会怎样指挥你的军队是成功的关键，如何利用不同属性的恶魔更有效地对付敌人也是玩家必须要掌握的。比较遗憾的是制作人没有能更好的利用这些恶魔来创造出更具深度的谜题，**游戏中除了没完没了的任务外几乎没有像样的谜题。辛苦组建起来的强大队伍，一个失误就要重新招兵。**

ACE飞行员

玩这款游戏让我想起了PC著名RTS游戏《地下城守护者》。本作充斥着许多不正经的幽默，这多半都是由你手下这批下流、无耻的小鬼造成的。率领这帮混蛋进行烧杀抢夺会给玩家善良的心灵带来很大的冲击，乐趣也就产生了。不过游戏在关卡设计上的变化并不多，**没有地图容易导致玩家走许多冤枉路。**

■DVD-ROM■Codemasters/Triumph Studios■Overlord■ACT■2007年6月26日■1～4人■无对应周边■硬盘记忆

大金刚 喷射木桶赛



画面 PS2级别的画面
音效 快节奏的音乐节拍
系统 咚咚啪，康加鼓

总分 **22**

■最新的手臂力量锻炼方式。

火云

不要以为游戏名称上有“木桶”两个字就片面地认为这是款音乐游戏，事实上，游戏的主旨全部体现在“赛”字上。游戏方式同任天堂的其他赛车类游戏基本相同，但独特的双节棍操纵方式让玩家在与同伴一起比赛的同时还能锻炼手臂肌肉，**这个点子虽然不够新颖，但对于这款游戏来说已经足够了。**

玛娜

本作和《马里奥赛车》太相似了，使用道具、攻击其他选手，完全就是款天空版“马车”，不同的只是在本作中玩家要面对吃香蕉还是要速度的选择。本作的场景数量不少，但全部以自然系为主，加上音乐千篇一律的咚咚声和频繁挥动手臂，玩久了可能有些单调疲倦，4人对战是缓解乏味感的好方法。

胜负师

轻松滑稽的风格以及主要系统的设定都与《马里奥赛车》如出一辙，乱斗与派对型的竞速游戏总能带来欢笑。在《大金刚》动作系列中出现的经典场景、角色、怪物和道具会一一登场，对于系列比较熟悉的玩家会很有亲切感。**丰富的模式、易上手的操作让任何人都能体验一把，不失为休闲佳作。**

■DVD-ROM■Nintendo■ドンキーコンゲタるジェつトレース■RAC■2007年6月28日■1～4人■无对应周边■自带记忆功能

洛克人ZX 降临



画面 没看出有什么进步
音效 一听就知是《洛克人》
系统 流畅的动作，华丽的变身

总分 **22**

■与前作类似但更加有趣。

纱迦

操作和动作流畅度依旧不错。剧情上紧贴《洛克人ZX》，围绕着活性金属而继续展开。本次虽然依旧采用了“《ZX》系列”的地图探索接任务的方式，但地点连接得更加紧密，地图的提示也让玩家不会摸不到头脑。芯片收集依旧存在，要找全隐藏在关卡中的芯片可是很杀时间的哦。

火云

这款“《洛克人》系列”周年的纪念作品与前作相比没有什么出彩的地方，由于基本的系统已在前作中基本确立下来，本作中得到进化的地方并不多，难度方面似乎也有所下降。BOSS的设计与打法是系列的优势，**运用BOSS的能力来解开谜题颇有新意**。Continue从记录的地方重来让人有些不满。

D·S

本作的故事紧密接续前作，甚至前作的主角也会在游戏中登场。游戏的流程比较短，不过本次选择不同的主角所经历的故事却是不一样的，同时男女主角的攻击方式也有所差异，增加你重复游戏的动力。**游戏还新增了一些利用触摸屏操作的有趣小游戏，让你得到另类的休闲。**

■卡片■Capcom■ロックマンゼクス アドベント■ACT■2007年7月12日■1人■无对应周边■自带记忆功能

开花高手 豆丁机器人



画面 清新可爱
音效 清新可爱
系统 简单又不失严谨

总分 **22**

■机器人园丁的幸福生活。

雨滴

能够在打造公园的过程中随意地发挥出自己的个性，让含苞的花蕾开遍公园的每一个角落也很有成就感。尽管游戏中会对玩家的行动做出少许的限制，但是游戏的自由度依然很高，制作厂商为了玩家避免陷入反复单调地操作疲劳进行了很多贴心的设计，**本作在平衡度上的设定也十分出色。**

火云

当玩家在游戏中有所收获时都能够看到自己的公园变得越来越漂亮，这点的确让人兴奋。一些公园中的工作，比如铺路、耕地等设定使得游戏有着《模拟城市》与《牧场物语》的双重乐趣。游戏中最让人不满的就是机器人在动力用光时什么都不能做，只能空等一天的结束，希望能有快速跳过时间的设定。

晴天

这是一款越进行到后期玩家就越会感到手忙脚乱的游戏。**游戏的音乐变化听起来很有意思，在辛勤作业的时候会让玩家感到很轻松。**身高10厘米的小小机器人被描述的活灵活现，游戏中还为玩家准备了许多需要触控笔的才能解开的精彩谜题，这是一款光动起手来就能感到快乐的游戏。

■卡片■Nintendo■咲かせて！ ちびロボ！■ACT■2007年7月5日■1人■无对应周边■自带记忆功能

巴洛克



画面 故意制造出的朦胧感
音效 相当诡异＋摇滚风情
系统 不可思议迷宫阴暗版

总分 **19**

■别扭的操作和不错的剧情。

玛娜

说是A·RPG，其实本作是款类似《不可思议迷宫》的ACT，在气氛营造上十分诡异，世界观和剧情极其隐晦，经常几个小时在迷宫中战斗而没有任何剧情，再加上缺少关键性提示、没有体贴的教学，很容易导致玩家中途放弃。**但若能坚持到最后，抽丝剥茧般展开的华丽剧情定然不会让人失望。**

晴天

随机生成的迷宫和引入动作要素的战斗一开始让人觉得很有新鲜感，但是随着游戏流程的深入，你就会发生很多设计得不合理的地方，**尤其是必须手动转视角的设定往往让你在通过狭窄通道后很难回避敌人的攻击**，而且在后期需要步步为营的探索中，频繁更换远近程武器的操作也显得很繁琐。

雨滴

本作虽是第2次移植，但对新玩家并没有什么特别照顾，系统和道具的使用都要自己摸索，整个游戏在一个塔内进行，基调非常阴暗，配合上诡秘的音乐、不太舒服的操作、有点粗糙的画面、过分苛刻的收集方式，不喜欢类似气氛的人可能半小时都坚持不了，但是抛开这些问题，本作确实值得一玩。

■DVD-ROM■STING■バロック■A·RPG■2007年6月28日■1人■无对应周边■212KB

经典传说 Vol.2



画面 没有任何印象
音效 能调动玩家的怀旧情绪
系统 全是迷你游戏

总分 19

不是FANS估计会一头雾水。

邪魔天使

这是一款纯FANS向的游戏，里面几个角色的小剧场会让你了解到许多原作中不为人知的秘密，是喜欢钻研剧情的玩家不容错过的。精致的迷你游戏会让你爱不释手，在紧张繁忙的时候使你放松心情。不过游戏的缺陷也很明显，**对系列或对藤岛康介的《传说》不感冒的玩家会提不起兴趣。**

纱迦

和PS上的那一代比起来，因为容量的提升，这次游戏的分量增加了不少。不过只有藤岛康介人设的《传说》算是一大遗憾。内容方面是极度的FANS向，但能够让FANS从各角色的互动中找到乐趣。这种迷你游戏合集性质的游戏自然拿不到高分，不过“《传说》迷”是不能错过的。

胜负师

如果你是“《传说》系列”的FANS，也许能够在藤岛康介设计的人物和传说小剧情里尽情回忆当年美好的游戏时光，但同样，非FANS会觉得这样的游戏有些不知所谓。比较奇怪的是上一代中占重头的益智方块这一作中被取消了，**其他几款迷你游戏的设计思路比较老旧，新鲜感难以持续。**

■DVD-ROM■NBGI■テイルズ オブ ファンダムVol.2■ETC■2007年6月28日■1人■无对应周边■100KB

脸红心跳魔女神判！



画面 脸红
音效 心跳
系统 触摸

总分 17

游戏名＝游戏特点。

火云

SNK Playmore已经完全堕落了，毫不遗漏的检查疑犯的身体，加上适时配合的语音，“脸红心跳”的触摸确实具有一定的杀伤力。**但是调查部分有些单调且缺少必要的提示与说明，有时让人摸不到头脑。**而触摸时角色的反应也缺乏变化，后期的长期战斗也会让人感到无聊。

纱迦

想知道这个游戏是否符合你的胃口？首先你要能接受这种在女孩子身上摸来摸去的玩法，其次你要有足够的日语水平才能看懂你究竟在干嘛，最后你还要能接受游戏那幼稚无比的画风。**如果你具备以上三个因素，这个游戏应该能在一定程度上满足你的需求。**不过我觉得要找到这样的玩家很难。

玛娜

本作让人有些失望，原先作为卖点竭力宣扬的“邪恶”实在是太纯洁了！富有噱头的摸魔女，其实就是用根笔在女孩子身上点几点，点到特定的正确部位就加心跳度，加到一定程度换张图片继续点，这个过程中除了几句对白引人遐想外当然没有任何暧昧存在，至于剧情，本来它玩的也不是剧情……

■卡片■SNK Playmore■どきどき魔女神判！■AVG■2007年7月5日■1人■无对应周边■自带记忆功能

变形金刚



画面 算是认真制作
音效 不会给人留下印象
系统 乏味的任务一个接一个

总分 15

近期电影改编作品老大。

ACE飞行员

前半个小时可能包含了游戏全部的乐趣。随意变形，随意破坏场景，居然还能像蜘蛛侠一样爬楼，画面还做得有模有样，不错。不过游戏新鲜感也到此为止了，枯燥而且有些苛刻的任务会让你停住进行游戏的脚步，**如果你想留个好印象请只玩半个小时，再继续下去游戏的缺点都会浮出水面。**

胜负师

本作虽然不能算是电影改编游戏中的烂作，但用平庸来形容算是比较客气的了。如果没有看过电影，这游戏可以打个及格分，毕竟它可以带给你一段气势不凡的开场动画以及至少10分钟的新鲜感，但……变形的表现与电影版判若云泥，无聊的竞速与一成不变的爆炸很快就会让你索然无味。

GOUKI

游戏流程很短，但对于执意要完成这个游戏的《变形金刚》铁杆们来说也未尝不是一件好事。相比之下，狂派的游戏部分比博派要更激烈一些，至少你可以在游戏中体验一把大肆破坏的爽快感。**视角问题、物理引擎问题、操作手感问题等等各种问题让本作沦为三线，**和电影的高素质相比就更是如此了。

■DVD-ROM■Activision/Traveller's Tales■Transformers: The Game■ACT■2007年7月12日■1人■无对应周边■硬盘记忆

小鼠大厨



画面 次世代游戏的及格线
音效 这个东西似乎并不存在
系统 跳跃动作是谁设计的

总分 13

省下钱买张DVD看比较值。

十六夜

本来控制老鼠在人类的世界中冒险是件很爽的事情，但看到那些棱角分明的蔬菜后就只想关机了。老鼠的动作比较丰富，但光一个跳跃动作就够你适应上一阵子了，偏偏游戏还是一个不怎么亲切的平台式ACT。**能吸引人玩下去的惟一动力就是游戏中附赠的那些特典，不过这些特典的吸引力也很成问题。**

纱迦

这是我今年玩过最烂的电影改编游戏。游戏画面很差，玩久了居然有头晕的感觉。原作中的幽默情节在游戏中荡然无存，剩下的就是在一堆说不出名字的东西里抱头鼠窜。游戏中共有525个东西等着玩家收集，但完成特定迷你游戏后可以成打地取得，不知这隐藏要素怎么设计的。

ACE飞行员

最初的教学模式颇为新颖，在乡下胖老鼠的指引下能够很投入的熟悉游戏的系统，同时也感受到了游戏的乐趣。可惜游戏制作者再也没有给我们带来更多的创意，**接下来玩家将面对的就是在一块场景中进行无聊的收集工作。**游戏在跳跃方面的操作上存在很大问题，玩起来比较别扭。

■DVD-ROM■THQ/Heavy Iron Studios■Ratatouille■ACT■2007年6月26日■1人■无对应周边■硬盘记忆

胜利时刻



画面 最差的虚幻引擎3画面
音效 没有任何出彩的表现
系统 驾驶坦克颇为别扭

总分 11

对于本作来说就是失败时刻。

ACE飞行员

如果你热爱《使命召唤》和《荣耀勋章》，那本作绝对会恶心到你，因为与两位前辈相比，本作可以说是丑态百出。幸亏有虚幻引擎3撑腰，所以游戏画面还算凑合。**见鬼的是游戏中的门怎么那么狭窄，甚至会把你卡住。**一旦进行5分钟游戏，它的诸多问题都会暴露出来，越玩越觉得这个游戏像个闹剧。

十六夜

游戏完全没有表现出二战游戏的真实感觉，与低下AI的战斗真让你哭笑不得，有时你走到敌人面前他们居然会没有任何反应。在这种情况下，玩家根本就懒得躲避和开枪，直接上去用抢托砸变成了最有效的方法。游戏标榜可选3位角色的设定也仅是无用噱头，除了在体力有所区别，个人特技根本没有体现。

火云

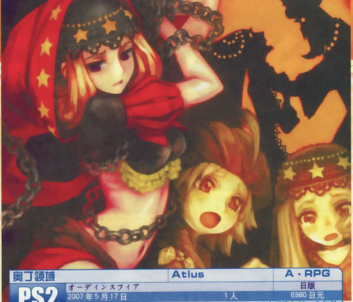
使用了虚幻引擎3的游戏居然能够做成这样，真是难为了制作厂商。游戏中随处可见的BUG，5年前的贴图水平，白痴一样的敌方AI，单一无聊的流程，剧情，嗯，这个游戏还有剧情吗？如果您能够忍受得了以上这些缺点，这款游戏还是“值得”一玩的。**目前次世代最烂的游戏，没有之一。**

■DVD-ROM■Midway/Nfusion■Hour of Victory■FPS■2007年7月12日■1～12人■无对应周边■硬盘记忆

ODIN SPHERE オーディンスフィア

REVIEW BY 晴天　游戏时间 40 小时以上

黄金珍藏



奥丁领域	Atlus	A·RPG
PS2 オーディンスフィア		日版
2007年5月17日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 **27** 满分30

如果你把它当作ACT，简洁与明快让人记忆深刻；如果你把它当作RPG，精彩的剧情值得你慢慢回味。

看的就是画面

和现在动作游戏中泛滥的3D画面相比，《奥丁领域》似曾相识的2D画面无疑是其最吸引人的地方，在土星机时代树立起《公主皇冠》这个品牌的制作小组也仿佛在一夜之间跃入了大家的眼帘，让所有玩家感受到了一股从这款日式游戏中散发出来的欧美风情。2D的人物建模在经过3D化处理后，不但栩栩如生跃然纸上，配合细腻的场景，玩家仿佛在一个个让人浮想联翩的国度穿梭，体验童话般的梦幻和史诗般的壮阔。或许你第一眼看过去总会认为这是《公主皇冠》续作无疑，但是只要你肯花时间去慢慢体会游戏中其他的元素，那本作带给你的就并不只是视觉上的冲击，还有更多值得你发掘的细节所在。

找的就是细节

其实除了画面，将气氛烘托到极致的音乐也是游戏中让人印象深刻的地方，空灵而悠扬的交响乐总会让人不自觉地沉醉其中，让自己的情绪随着五位主人公不同的遭遇而跌宕起伏，虽然目前官方还没有推出游戏的OST，但网络中也不乏狂热FANS自己录制的游戏原声，实在等不及的玩家不妨找来听听，用自己的耳朵来享受这场音乐的盛宴。当然大家也不要忘记游戏中为所有角色配音的声优，除了主角中不乏能登麻美子等大牌外，以往总被大家当成“路人众”的NPC也有精彩的演出，甚至晴天在第一次与冥界的商人对话时，那种略微颤抖而充满绝望的声音真是让人不寒而栗，以至于到后来，晴天反而养成了每进入一个新地点就与NPC一一对话的习惯，即便他们传达的信息与剧情并没有任何关联，那种从声音中流露出来的情感才是魅力所在。细心的玩家一定还发现了游戏中一个很有趣的现象，那就是每个主人公在吃果实后的动作其实都和他们真正的性格有所关联，格温多林的腼腆、科尼利厄斯的沉稳、默西迪丝的调皮、奥斯瓦德的豪爽、蓓尔贝特的羞涩都在这些不经意的小动作中表现得淋漓尽致，看来游戏制作人在细节上果然是下足了工夫，力求将游戏最完美的一面展现在大家的面前。

品的就是剧情

宿命和抗争一直是本作贯穿始终的主题，虽然表面上游戏是用阅读童话书的方式来分别讲述五个主人公各自的经历与遭遇，但其实玩家只要理清其中的头绪就会发现很多并行发生的事件，最后你只要将以往所有的经历全部有条理地串联到一起，那展现在你面前就是整个伊仰大陆上的恢弘战史，五位主人公为了改变自己的宿命而产生了交集，进而为了破除“终结的预言”将力量汇聚到了一起，为了最后的信念而战。

格温多林身为女武神，虽然讨厌战争但为了对自己的父亲奥丁忠诚，总是一次次介入与其他种族的争斗，直到遇见神秘的黑衣剑士奥斯瓦德，她才明白了心动的感觉，最后为了争取属于自己的幸福，她选择了最后为奥丁效忠一次，并用自己的行动说服了奥丁并成全了自己；科尼利厄斯身为泰塔尼亚的王子，因为和亡国的瓦伦戴尔公主蓓尔贝特互生情愫，因而受到了宫廷魔法师的诅咒，不但变化为兽人的模样还堕入了冥界的深渊，最后他凭借自己的信念返回了人间，并一次次解救处于危险的蓓尔贝特，而蓓尔贝特也用行动向我们证明了，真爱并不会因为对方相貌的改变而改变；默西迪丝作为妖精国年幼的女王，在经历了国家内乱和与魔王军团的对抗后，俨然从一个不懂事的少女成长为了可以独当一面的执政者，虽然在她今后的人生中还有很多事情需要学习，但是这段经历永远都是她无法忘却的宝贵财富；奥斯瓦德由于养父背叛，在不知情的情况下将自己的灵魂出卖给了冥界的女王，之后不甘于平庸的他选择跟随奥丁并结识了格温多林，甚至还在冥冥之中为格温多林默默付出，最后赢得了属于自己的爱情；蓓尔贝特从瓦伦戴尔亡国时就背负上了“死亡的诅咒”，但是为了不让自己的心上人痛苦，她一直在寻求解除诅咒的方法，而且在这个过程中她还了解到了祖父对于“终结预言”的执念，并在亲情与大陆的存亡中作出了最后的抉择，最后利用“叙事诗”所记载的方法，她引导剩余的四名同伴破除了预言，使大地获得了重生。



相信介绍到这里，不需要晴天多说，大家应该都能多多少少感受到了游戏剧情的精妙之处，如果你现在还守着“动作游戏的剧情都经不起仔细推敲”的老观念，那么本作一定会让人对此大大改观，而且在开启剧情鉴赏模式中的所有事件还可以看到游戏的真结局，其中的感动就留待大家自己去细细品味吧。

玩的就是爽快

其实和前面晴天介绍的几个方面比起来，游戏的战斗相对来说就没有太多让人眼前一亮的设定，除了保持横版过关游戏一贯的爽快与简洁外，可以自由调节的难度也让任何一个玩家都能轻松上手。不仅如此，每个主人公不同的攻击方式也在很大程度上体现出了游戏战斗的策略性，再加上魔法瓶合成，料理菜谱等一些收集要素，本作无论在游戏性还是内容丰富程度上都是可圈可点。不过游戏的平衡性还是存在着一些设计缺憾，后期过于依赖魔法瓶的战斗以及BOSS变态到无缝可钻的招式很容易产生两个极端的评价，或许这也是通关后才出现的“地狱难度”的初衷，如果你自认为是动作游戏高手，甚至连Hard难度也已经无法满足你的要求，那么这个真正挑战绝对会让你大呼过瘾，没有自虐决心的玩家千万不要轻易尝试哟。

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



■HP和武器等级是游戏中惟一的角色成长系统，对于玩家的统筹规划是个不小的考验。



■游戏中的场景并非静止不动，只要你善于发现都能找到游戏细节上的魅力。



■虽然游戏中出现的NPC数量不多，但是都各具特色，甚至连不同地点的商人说话的语气也会发生微妙的变化。



■游戏中的BOSS战绝对是战斗的最大亮点，看着身形大于自己数倍的敌人，玩家的热血是不是已经沸腾了呢？

游戏立方 GAME³

Vol. 129

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

本次栏目的重点内容就是由号称本刊"八卦王"的纱迦提供的游戏专题"日本玩家的迷信"。对于其中许多"迷信"，其实国内的玩家也早有耳闻。其中我觉得最难以逆转的就是"富不过三代"这个自古以来就在中国人中广为流传的谚语。本前言写在E3开幕之前，最近各种留言满天飞，其中的矛头大多指向PS阵营，热门话题《Killzone2》、PSP新版、PS3降价、《MGS4》跨平台……今年E3的火药味道好像比往年更加浓厚，今年的E3将是SONY最后的机会，这次真的是要：Finish the Fight。至于另外几则较偏门的"迷信"，如果不看还真不知道。

多边共享区 ENTER THE GAME

日本玩家的迷信

纱迦提供

尽管现在已经是21世纪，但是预言、宿命这样的迷信在各行各界都依然存在，而游戏界也不能免俗。在中国玩家中就有类似于"Capcom游戏系列第二作必为神作"、"电视游戏机英文名越长越好卖"之类的说法。我们既可以将其视为多年游戏历史的经验沉淀，也可以将其视为纯属巧合的无稽之谈，但不管怎样听上一听也是无妨的。而在日本玩家中同样有着类似的情况，而且更加夸张。近来有日本媒体专门收集了一些这样的内容，并给出流行度进行评价。下面就为大家分享一下！

黑色主机必败论

流行度：90%

胡说八道——当你看到这个标题时你一定会很不以为然，因为全球销量过亿的PS2便是黑色的。但是当你综观整个游戏界的历史后，你就会发现PS2原来是惟一的例外。这里的黑色主机指的是首发机型的颜色，后面推出的其他颜色并不包括在内。另外所谓的卖不好也仅是指日本国内。回顾一下日本游戏界的历史，就会发现MD、NEO GEO、ATARI JAGUAR、3DO、N64、Xbox、PSP……这些黑色的主机全部都在日本陷入了苦战之中。据此来看的话，黑色的PS3也危险啊。







人家天生长得黑也有错啊！

硬件厂商富不过三代

流行度：60%

这个说法在中国玩家中也同样流行。这里所说的"富不过三代"，指的是任何一家硬件厂商都无法连续取得3代的胜利。任天堂是FC→SFC→N64，在N64这一代拱手让出王座。索尼是PS→PS2→PS3，虽然现在PS3还不能算是失败的，但依目前的情况来看的确很危险。而且"富不过三代"这句话可不是原创的，这可是中国很早以前就有的谚语了，经得起时间的考验！

N64之后的任天堂主机是第三方坟墓

流行度：70%

在FC、SFC时代，任天堂虽然对各大游戏厂商施以诸多限制，但是大家都赚得盆满钵满。到了N64之后任天堂失去了宝座，所以放开了对第三方的限制，但第三方并未从中获利，能在任天堂主机上大卖的第三方游戏少之又少。NGC和Wii尚可以用日本销量不高来解释，而NDS至今也仅有4款第三方游戏过百万就有些夸张了，要知道NDS加上NDSL在日本的销量足足有1700余万啊。

这个说法在中国也同样流行，因为这是索饭、软饭们反对任饭的得意武器。（笑）

经过很长时间才推出续作的游戏都有问题

流行度：90%

在玩家的记忆中有很多美好的游戏，不过因为各种原因仅推出过一两作便没了下文。但游戏厂商是不会忘记这些游戏的，不管是多老的游戏都有可能推出续作，可惜这样的游戏多半都有问题。拿近的来说，《火枪英雄》、《卡片召唤师》、《天外魔境》都属于这个类型。更恶劣的是今年于PC推出的，号称是《雷鸟》最新作的《BROKEN THUNDER》，其低劣的素质令MD时代的射击名作"《雷鸟》系列"备受侮辱。

其实长时间不推出续作，便说明这个系列已经出现了一些问题，所以如果游戏厂商不以诚意去制作的话，出现渣作的可能性便非常高。当然这个规律也不是绝对的，像Xbox上的《忍者龙剑传》便是相当优秀的作品。

日本街机游戏永远不衰

流行度：90%

街机的历史比电视游戏还要长，但目前惟有日本的街机还颇具规模。其实日本街机在发展过程中也经历了多次大的震荡，但每次跌入谷底时都会发生奇迹般的复苏。而因为日本街机的经久不衰，也带动了全世界的街机发展。

让我们来看看日本街机界的变革吧！上世纪90年代初期是日本街机界的第一次衰退期，有头脑的街机厂商在筐体上大作文章，以体感为卖点度过了这一时期；当体感机开始走下坡路后，《街头霸王Ⅱ》开创了FTG的神话；格斗游戏的时代过去之后，音乐游戏的时代到来了，Konami的"《DDR》系列"是其中的代表；而当音乐游戏的时代结束后，全世界的街机行业均步入低谷，业界普遍认为这回街机算是完了，但卡片游戏的出现令街机一扫颓势。以《三国志大战》、《时尚魔女》、《偶像大师》为代表的街机这回不但一举收复了失地，而且使得街机针对的玩家年龄层显著扩大。

按着这个规律，再过两三年卡片游戏的时代也会结束，相信街机界一定会孕育出新的类型。



▲《三国志大战》街机版。

来自《怪物农场》的神秘诅咒

流行度：80%

Tecmo的"《怪物农场》系列"以其独特的"以光盘生成怪物"的系统而在游戏史上留名。该系列另一大卖点是每作均请来人气艺人大打广告，但可怕的是与之沾边的艺人从此统统走上了霉运。

1997年系列第一作的主题歌由爆风スランプ演唱，游戏虽然随之大卖，但这个组合很快便停止了一切活动；1999年第二作的形象代言人是铃木あみ，当时处于全盛期的她可谓如日中天，结果很快便从所属事务所引退，过了很久才以铃木亚美之名复出；2001年俗称3代的PS2版《怪物农场》发售，担任形象代言人的Folder 5之后便原因不明地停止了艺能活动；2004年4代的形象代言人是中国人并不陌生的市井纱耶香。本来她是早安少女组的成员，却以不明确的理由从早安少女组引退，不久之后便结婚并从艺能界完全消失了。

2005年的《怪物农场5》没有请明星来担当形象代言人，即将发售的《怪物农场DS》也没有类似的消息，估计是没有人敢"以身试法"了吧。



▲PS2美版《怪物农场5》。

游戏灾星：雨宫庆太


▲雨宫庆太画笔下的猪女——祖祖杜玛，我认为是《鬼武者2》中设计得最成功的角色。

流行度：80%

说到雨宫庆太，大家可能马上会想到在日本大获成功的《鬼武者2》。没错，这款游戏的人设便是雨宫庆太，而游戏也在日本卖过了百万。但除此之外雨宫庆太在游戏方面的成绩只能用惨淡来形容，由他担任人设的游戏个个都来头不小，不过销量都非常凄惨，包括：《钟楼3》、《鲁多拉的秘宝》、《七风岛物语》、《源氏》。其中《钟楼3》更有大导演深作欣二加盟，在游戏发售前夕深作欣二突然逝世更是成为话题，不过也没能带动游戏销量。其实就算是《鬼武者2》，在欧美地区的销量并不理想。幸好雨宫庆太在特摄片领域颇有建树，还算得上的是东边不亮西边亮。

TONY相关的游戏没有口碑

流行度：90%

如今TONY这个名字即使在中国玩家中也很有名了。这位由同人起家的画师能取得今天的成绩，可谓相当不易。经过最近PS2上的《光明之风》，TONY的地位已经无可动摇。不过有一个事实是无法回避的，那就是TONY相关的游戏全部评价不高。TONY参与的《光明之泪》和《光明之风》两款游戏，无论是在"《光明》迷"还是"A·RPG迷"中的口碑都不行，而据此改编的动画《光明之泪×风》评价也不高。

其实早在TONY为PC成人游戏当画师的年代，其担任人设的游戏就已经颇具"地雷"之势，代表作《空色、水色》、《御魂～忍～》、《After》即使在同类游戏中也颇受恶评。当然游戏素质的高低，与仅担任人设的TONY显然是没有必然联系的。不过"全部不行"的记录确实颇令人寒心的。



让手机铃声"萌"起来

相信看到这篇文章的很多读者都已经将《玛娜传奇》通关了吧？游戏中轻松而愉快的学习生活是不是给你留下了很深的印象呢？那你是否想过能够和游戏中的同伴相处每一天呢？现在就让晴天来告诉大家这个让人振奋的消息，用游戏中众声优的声音让自己的手机铃声"活"起来(笑^_^)。

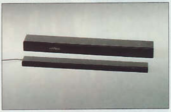
动听的音乐一直都是"《工作室》系列"的招牌之一，而且自从2002年推出的《尤迪的工作室 古兰姆纳特的炼金术士》(ユーディのアトリエ～グラムナートの炼金术士～)为主人公加入配音后，声优就成为了系列另一个让人眼前一亮的地方，尤其从《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》到最新的《玛娜传奇》，佐佐木望、石田彰、堀内贤雄等活跃在日本声优界的名声优们更是为推出的作品吸引到了大量的"恋声癖玩家"。

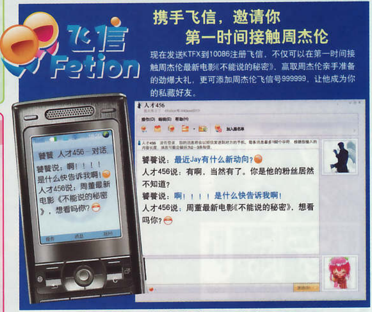
就像之前晴天在《多边共享》中介绍的一样，今年正值"《工作室》系列十周年"，所以游戏的官方不但开放了专属于"工作室FAN"的交流网站(http://atelierfun.jp)，还于近期推出了"声优铃声大派送"的人气活动，现在大家只要登录以上的FANS网站，点击画面左上方"オープン纪念企划第1弾 着ボイスプレゼント"的图标，就可以尽情下载在《玛娜传奇》中为8名主角配音的声优专门为你录制的"手机铃声"(由于提供了WAV和MP3两种格式，几乎可以转换为目前大多数手机支持的铃声格式)，你还在等什么？赶快行动吧！(晴天目前设置的正是帕梅拉的系列铃声，真是"萌"到不行，不过"终了～"的声音非常邪恶，大家可不要轻易尝试哦\^o^/)。



Wii无线感应条诞生

玩Wii比较麻烦的一点就是那个感应条的连接线又细又长，如同蜘蛛丝一般，有时候更像是手中握着一把你根本不想再碰的面条，要想更换一下感应条的位置都需要将连接线清理半天，确实有点心烦。对于像我这样的懒人玩家而言这个感应条可以关注一下，与原配的感应条相比，这款无线感应条的体积要大一些，适用4颗五号电池，使用时间为最多30小时，使用距离可以到远隔7.62米，在5米内一定能保证可以接收到信号。该感应条还设定有定时关机功能，分别是1小时、2小时，对于家长而言这是控制小孩不至于长时间玩游戏的一个比较好的控制方法。





更多详情，敬请登陆www.fetion.com.cn

秋叶原解放！OTAKU的愤怒之声

十六夜 提供



“你这个宅男！”

相信随着“御宅文化”的普及，“宅”这个舶来名词逐渐被我们所熟悉。御宅族最早是对那些某一领域狂热研究者的统称，而之后逐渐发展成为指代出现于日本90年代初、痴迷于ACG世界的特殊人群。“御宅”给外人的印象除了眼镜、衬衫、球鞋和双肩背书包外，还有一个标志就完全生活在自己的世界中。不主动接触其他的事物、普遍欠缺应对人际关系的能力更不懂得适应社会，“家里蹲”便成了“御宅”的重要属性。然而正是因为“宅们”与社会越来越远从而导致了各种误解，而以1997年发生的“宫崎勤事件”为导火索，“御宅族”遭到了来自社会各方面的歧视与否定，甚至连“御宅”这个词都带有很明显的侮辱成分。





6月30日，由3个主要“御宅系”团体所组成的自发性游行出现在东京秋叶原，本次次名为“秋叶原解放”的示威游行，其目的就是抗议来自社会的对于“御宅人群”的种种偏见、压力，以及对媒体选择性报道负面消息的不满。“秋叶原解放”最先由网站发起，游行当日便吸引了400多“御宅”参加。除了用独特的“御宅幽默”书写的各种抗议社会不公正态度标语的旗帜和横幅外，本次游行另一个吸引人的地方还在于游行人群身着的cosplay装。正如组织者所说的，“御宅们”并不会放弃社会，更不希望被社会放弃，而在被大众广泛承认之前，“御宅们”会用自己的方式展现自己。

关于“宫崎勤事件”

1988年至1989年间，日本崎玉县入间市附近发生4宗幼女拐带杀害案件。1989年7月23日，警方拘捕了名为宫崎勤的青年，并很快证实宫崎勤就是幼女拐杀事件的真凶。1997年4月14日，宫崎勤被裁定有罪，东京地方裁判法庭判处死刑。2004年11月17日，“宫崎勤事件”被重演。奈良市发生了女童被杀事件，称为“小林薰事件”。该事件中受害者被杀害的方法与某著名动漫的同人作品吻合，并牵涉到日本最著名的BBS，2CH。

“宫崎勤事件”引起社会哗然，而“御宅族”形象更因此被社会固型化：人际关系及与人沟通出现问题、没法接近女性、是典型的失败者。针对“宫崎勤事件”，日本社会存在着2种主要观点：其一为“宫崎勤事件”与犯罪者幼时经历有极大关系，是社会环境造成的，而“御宅”只是诱因，理解和关注青少年才是解决这类问题的最根本的办法；另一种观点则认为“御宅文化”是导致“宫崎勤事件”出现的最大原因，大量儿童色情媒介充斥社会极容易使人产生不正确的道德观（最有代表性的例子就是自我分离出来的“萝莉控”群体），严格控制ACG产业才是解决问题的根本方法。

应援团杂闻四则

胜负师 提供

1 美国应援特工客串登场



6月28日，日本NDS下载服务提供《数码暴龙》两个版本的试玩以及《应援团2》追加人物的通信，而这些隐藏人物正是美版《精英应援团》中的各位主角（各难度对应相同难度的角色），以及那只可爱的小猫（对战模式可以使用）。不过这些追加内容是针对日本国内的，中国的团众们是不是就无法享用了呢？没关系，只要使用金手指，同样可以让这些隐藏要素解禁。以下是R4金手指码，有兴趣的朋友一定要试试。

应援团2	AO2J B9A91626
隐藏角色	220D7397 00000001

2 漫画世界中的应援团

“《应援团》系列”的销量虽说并没有达到大红大紫的级别，但却也凝聚了一批支持者，为极受这部分人的追捧，其中也包括一些漫画家。为了向《应援团》致敬，在《应援团2》发售后不久，在2007年第29期的《周刊少年JUMP》上就出现了两个与《应援团》相关的内容。一处是在《我个人的勇者学》LV.8中，主角在玩NDS，走近一看，原来是《应援团》……当然，这并不离谱。另一处是在十分猥琐的《真说波波波～波・波～波波》71话中，主角使出了鼻毛真拳超奥义，原来就是和同伴COSPLAY应援团，还有“应援大成功！”的字样出现，作者泽井启夫的恶搞能力实在很强大！



▲《真说波波波～波・波～波波》中的《应援团》。

3 终极联动秘技

日版《应援团》的两作可以联动？怎么没听说过？其实官方并没有这样的设定，完全是玩家自行发现的。所谓联动是将烧录卡中《应援团2》的通关存档改为《应援团》1代ROM的名字，（请在之前做好存档的备份）然后再进入1代进行游戏，你会发现所有的模式与歌曲都可以直接选！对于没有体验过初代魅力，或是想重温一下1代歌曲，却又不想一首一首重打一次的玩家来说，这个秘技真的非常方便。

4 充满爱的应援团

某个日本《应援团》铁杆在他的博客中透露，他为了支持INIS和《应援团》，又买了一张《应援团2》，而且买的是新品。（日本的很多游戏店都经营“中古”也就是二手游戏，价格要比新品便宜很多）当有人回复说“真了不起！”时，他的回答却是朋友中有一口气买了五份的猛人，与朋友相比，自己没有什么了不起的，因为只买了两份……口气中还有些遗憾和愧疚，好像对自己喜欢的游戏支持还不够。《应援团2》目前的销量是156867套，比前两作都要高，不过其中有多少是铁杆粉丝的“人肉置顶”之举就不得而知了，《应援团》果然是一款充满爱的游戏啊！引用国内“狂热应援饭”青行灯的话：“爱她，就去买正版吧……”



■国内应援团同人作品，日炎绘制。

历史上的肖邦之死

纱迦 提供



上个月的X360大作《信赖铃音 肖邦之梦》为玩家描绘了肖邦临终前的情景，而历史上肖邦的死比游戏还要感人得多。自打本人小学时在《世界五千年》里看到书中描绘的这一幕后，便被深深地感动了，而肖邦也从此成为本人最喜爱的音乐家。

首先让我们从肖邦生平说起。伟大的音乐家、作曲家、钢琴家弗雷德里克·弗朗索瓦·肖邦（1810～1849）出生于波兰中部的热拉佐瓦·沃拉。他4岁时便表现出音乐方面的天赋，6岁起开始学习音乐，7岁时创作出第一部作品，8岁时便开始在舞台上演奏。不过最为称道的是肖邦是一位伟大的爱国者，他的作品激荡着民族的旋律，充满了对祖国真诚的热爱。从肖邦的少年时代开始，波兰就处于俄国的高压统治之下。由于受到迫害，肖邦不得不离开波兰，朋友们用一只银杯盛满了故乡的泥土送给他。从此肖邦带着这只银杯，在国外飘泊了整整19年，直至死去也没能回到祖国。

1831年波兰首都华沙爆发了反抗俄国侵略者的革命，肖邦得知消息之后激动不已，想抱病回国参加战斗，友人以"波兰更需要作为音乐家的肖邦，将波兰人民的声音传遍欧洲"说服了他。不久之后革命失败的消息传来，肖邦在巨大的悲痛之下做出了《革命练习曲》。此后肖邦继续以音乐为武器进行抗争，在肖邦的音乐中不只是诗意的想象，还有一位艺术战士的愤怒而骄傲的声音。著名音乐家舒曼形容肖邦的作品评为"用鲜花遮掩起来的大炮"。

1849年波兰被德奥俄三国瓜分，波兰国王由俄国沙皇兼任。当时的肖邦已经病入膏肓，他深知俄罗斯总督是不会让他回国安葬的，所以委托友人在他死后将心脏取出送回波兰安葬。1849年10月17日是肖邦最后的日子，在临终前他手指着祖国的方向久久不肯放下，亲友猜到他的意思，把那只银杯放到他的手中，他这才闭目死去。

肖邦死后心脏被取出来，但直到1888年才送回祖国。二战时德军占领波兰后，因害怕肖邦在波兰人民心目中的地位，禁止演奏肖邦的作品，并销毁了肖邦的画像。1944年德军在欧洲战场开始溃败，德国人决定销毁肖邦的心脏，但执行者没有执行这个命令，反而将心脏藏了起来。1945年10月17日，肖邦的心脏重新回到华沙，至今仍藏于华沙圣十字架大教堂里。

游戏擦边球两则

D·S 提供

①喜欢去海滩玩耍但又苦于常被色狼骚扰的MM们有福了，今年夏天意大利专门开设了一块女性专用的度假海滩，可以令您在其中纵情疯狂玩乐。



这块海滩的名字叫做"Pink Beach"，位于意大利里米尼的里乔内度假区，整片区域完全禁止男性入内，可说是女孩子们的专属圣地。说到这里还请各位读者不要误解，之所以这则新闻会吸引到我的眼球，完全是因为这块海滩开放仪式上的特邀嘉宾——《古墓丽影 周年纪念版》的形象代言人Karima Adebibe。相信有了这位巾帼英雄坐镇，那些企图强行闯入的色狼们就都不敢造次了吧？（笑）

PS：然而据当日到场者声称，"劳拉"的出现反而吸引了更多意大利男子来围观……



②只看这个招牌的话，恐怕大家都会以为这是哪个游戏店的招牌吧？非也，非也，仔细看看旁边的英文，原来这只是一家普通的理发店。

这家店铺座落在美国芝加哥闹市区，看来店老板显然是《最终幻想X》的忠实FAN，不过相信这一举措与该作在美国的高人气也是分不开的，毕竟两百万的销量摆在那里，一定会有不少玩家路过此地时发出会心的微笑。（D·S注：看到此处不禁想起了以前在"读编往来"里放过的国内某家以猫太造型为招牌的书店……）

高速人力出租车来到秋叶原

邪魔天使 提供

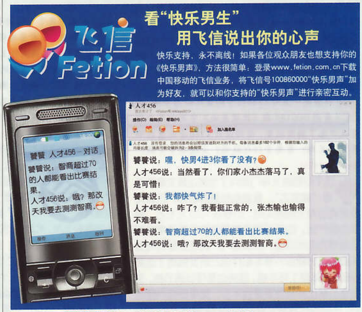


7月3日在日本知名电器一条街秋叶原的地铁站前出现了几个奇怪东西，这就是新驻入秋叶原的高速出租车。这种环保式自行车出租车诞生于德国，前方是驾驶席，后面的乘客席大约可以坐两个成年人，时速是10～15公里每小时，最高时速20公里每小时，为了助力，出租车还搭载了电动发动机。据出租车的司机说这种出租车在东京的港区、涩谷、千代区和中央区一共引进了20辆，运行最多的时候一天有8辆在工作，像现在这种一天有3辆在秋叶原营业的情况非常少。出租车的费用是起始0.5公里成人300日元，小孩200日元，0.5公里后每0.1公里成人加价50日元，小孩加价30日元。

这种人力式电动自行车对于城市繁华地带是非常适用的，没有了废气污染，对人们的健康问题有了保障，而且它的独特造型也起到了美化城市环境的作用。如果你有机会去秋叶原的话不妨坐一下试试，也许会体验到不同的感受。

看"快乐男生"
用飞信说出你的心声

快乐支持，永不离线！如果各位观众朋友也想支持你的《快乐男声》，方法很简单：登录www.fetion.com.cn下载中国移动的飞信业务，将飞信号100860000"快乐男声"加为好友，就可以和你支持的"快乐男声"进行亲密互动。



更多详情，敬请登陆www.fetion.com.cn

游戏猫开博客！

星夜 提供



大千世界，无奇不有。如今再说哪个人开了博客那简直就是落伍，所以咱们今天不说人，说动物……

一岁半的小母猫FAMI可能是游戏界最有名的猫，在网上经常可以看到她玩NDS和X360的图片，现在这只可爱的小猫也开博客了！FAMI的主人喜欢FC，她的名字由此而来，这次FAMI的主人给她开的博客叫做FAMIKKO BLOG，对小FAMI的动态进行定期更新。想认识FAMI，就去踩踩她的博客吧：http://lovefami.blog90.fc2.com/

亲爱的读者朋友们，如果你家也有可爱的小动物的话，你也可以考虑为它们开一个"阿猫阿狗"游戏博客……



硬件 HARDWARE

①我新买的PSP的MAC地址是00：00：00：00：00：00，这样是不是就不能联机呢？②我的系统版本是1.50，TA082主板，但是为什么所有的自制软件都不能运行呢？[信宜 张龙林]

①理论上每台PSP都拥有一个惟一的MAC地址（包括新机器），如果你的机器出现了上述的情况，你可以打开左下角的WLAN开关，然后运行可以联机的游戏进行尝试是否可以联机。②由于你所指的“所有”比较模糊，所以晴天也不能确定具体的原因，不过你可以先确定所使用的自制软件是否对应1.50版本的系统。

最近想用PSP玩GBA的《逆转裁判3》，不知道晴天能否推荐一款不错的模拟器吗？我的PSP是3.03OE-C系统。[青岛 aicky]

GPSP是一款不错的PSP用GBA模拟器软件在稳定和兼容性上都比较出色，目前的最新版本是0.9，你可以在网上搜索找到它的下载。

以前就一直对X360的方向盘比较感兴趣，在看到UCG180期《软硬兼施》中的相关介绍更是产生了购买欲望，请问这种X360方向盘在哪里可以买到？需要专门订做吗？大概要多少钱？[hcw5563475]

这个问题晴天专门询问了当时这篇文章的作者“猛男乙”，根据他反馈的信息，这套设备是通过淘宝网购买的，价格在1500元左右，地道的国产货。由于从国外购买原装设备经常存在运输等方面的问题，所以国内厂商还是挺有商业头脑的，仿照国外赛车配件自己研发制造了这套设备，整体做工还不错，座椅也是可以调节的，主要是价格比原装货要便宜不少，如果你有兴趣的话，不妨自己到淘宝等购物网站搜索一下X360的相关周边即可。

①我的PSP现在是3.40OE-A版本，但为什么我的PSP根目录下没有GAME150、GAME303、PHOTO、SAVEDATA、VIDEO、SEPLUGINS等文件夹呢？②怎么才能看480P的高清电影呢？转换软件有哪些？[Odinylra]

①如果你是新买的机器出现这种情况很正常，因为这些文件夹都是需要自己在记忆棒的根目录下手动创建的，其中值得注意的是SEPLUGINS中存放的是各种辅助插件，你可以按住R键开机进入“恢复模式”，然后通过×键选择“Plugins”下的各个项目，如果其后方显示为“Enabled”就说明该插件的功能已经被激活。②目前转换480P高清影像首推MeGUI这款软件，不过却对AVS的编写有较高的要求，所以对于大多数没有基础的玩家来说，的确没有必要用这种比较专业而耗时的方法来自己转换。目前网上480P的高清影像资源已经十分丰富，晴天还是建议你直接从网上下载比较方便。

本人最近打算购买Wii，但心里一直有几个问题希望得到解答。①Wii的游戏是否有区域限制？②以前发生的“纸片事件”是怎么回事？是不是机器用了不同区的升级程序造成的？那如果正版是不是就没有这个问题？③Wii各版本有什么区别吗？[fatman]

①Wii游戏是有区域限制的，如果游戏和主机的版本不对应是无法运行的。②以前发生的“纸片事件”其实就是使用改机芯片后，破除了Wii主机本身对于游戏的区域限制，进而在日版机器上运行了美版游戏所附带的升级程序所致，如果你不打算改机的话，则完全不需要担心这个问题。③Wii不同的版本除了语言上的差别外，也只能登录和主机对应区域的服务器，并不像X360和PS3一样，申请不同区域的帐号就能登录其他服务器浏览在线的内容。

游戏 GAMES

有几个关于《怪物猎人2 dos》的问题想请教晴天。①老婆婆家旁边的矿场要什么时候才能使用？需要满足什么条件吗？②能否推荐几种饰品来防御龙系敌人的“风压”和“咆哮”？③游戏中的任务不都是在酒场领取吗？村长任务等其他种类的任务怎样才能接到？④游戏中如何查看工会点数和HR等级？⑤男性和女性用的烤肉架有什么区别？[北京 秦洪洋]

①只要你将村庄中的任意设施发展两次以上就会在矿场中出现工作人员，与他对话并给予“ピッケル”类的物品就可以在每次任务返回时，从他那里得到其采掘出的物品作为报酬，获得的道具只由“ピッケル”类物品的好坏决定，跟矿场的等级无关，尤其是可以前往火山后，还有可能得到古塔の断章【后编】的稀有道具作为奖励。②要想完美防御“龙风压”可以在装备上附加“文镇珠”，再配合角龙（ディアブロ）或霞龙（ミヅハ）S套装使“风压”技能点数达到25即可；要想防御“龙咆哮”可以在装备上附加“防音珠”，再配合昆虫系（タロス）S套装让“听觉保护”技能点数达到15即可。③游戏中的任务并不是只能在酒场领取，与村庄中人物上方有“……”标记的人对话就可以接受到各种村民任务（村长任务也是如此），完成这些任务不但能让村子不断地发展，对于新设施以及新区域的开放也起到了至关重要的作用，所以一定要积极地去完成它们。④工会点数和HR等级只有在网络模式下，按START键选择菜单中的“ステータス”才会显示，在单人模式中是无法看到的。⑤这两种烤肉架除了有性别限制外，烤肉成功时的音效估计就是惟一的区别了，你的好奇心可真强啊（-_-b）。

《怪物猎人2 dos》中的“调合书G·炼金篇”和“改筑上手·钱の技”怎样才能买到？[service]

“调合书G·炼金篇”需要将游戏中“调合列表”中的配方完成90%以上，再与调合店的主人对话才能得到；“改筑上手·钱の技”需要在网络模式的“ドンドルマの街”从杂货商人处购买，并且还需要完成公式狩猎试验“砂漠の鱼龙を钓って狩れ！”、“火山の镰蟹を驱逐せよ！”、“砂漠の强暴を狩りつくせ！”、“火山の胁威を狩りつくせ！”、“砦の被害を食い止めよ！”这五个任务让HR达到31才行。

①《数码恶魔传说2 天魔变》中的全隐藏BOSS在哪？怎么打？我已经通关3遍还是没找到……②《怪物猎人2 dos》中的“真红の角”只能破坏盾蟹的壳才能得到吗？有没有别的方法？③“炼金术”是不是将材料放到壶里，再埋到地里？要多长时间才能取出来？[通化 张翔宇]

①《数码恶魔传说2 天魔变》一共有9位隐藏BOSS，由于篇幅的关系，晴天在这里就简要为你说明BOSS的出现条件和弱点，具体的战术相信通过你自己摸索都能轻松找到。首先要让四大天使出现，需要在通过第二次EGG设施到完成空港设施剧情的这段时间内，前往“EGG设施”1F与电梯右侧的研究人员对话选择第二项，然后依次选择一、二、一、二、二项看破他的谎言，最后再对话一次选择第一项即可。ウリエル位于EGG设施13F左上角的大房间，弱点为冰结，会吸收火焰攻击；ラファエル位于收容所1F中部右侧的大房间，弱点为电击，地变属性无效；ガブリエル位于カルマ协会本部20F曾经与BOSS发生战斗的地点，弱点为冲击，地变属性无效；占据された地下街地上为BOSS四连战，除了对付之前的三位天使，最后玩家还会面对ミカエル，他没有任何弱点，而且当我方使用同一辅助魔法达到3次后，其必定使用多次行动对我方造成毁灭性打击，所以多使用防止电击和物理攻击的技能比较稳妥。最后剩下的五名BOSS都位于游戏的最终迷宫太阳，其中魔族ジャックフロスト需要在以往的随机战斗中遭遇问答比赛，只要累计答对100个问题（每次遇到最多只能回答20道问题）就可以得到“ひょうしょうじょう”的特殊道具，之后前往太阳第三层2F就会发生战斗，敌人的弱点为火，会吸收冰结攻击；ヴィシュヌ位于太阳第六层3F左侧的房间，シヴァ位于右侧的房间，两个BOSS的属性都会不断的变化，而且会使用万能和物理系

的最强技能：击败以上的两位BOSS后，前往太阳第五层3F可以从左侧的门进入更深的区域，在这里等待你的就是游戏中最后也是最强的两名隐藏BOSSセト和サタン，并且サタン只有在Hard模式下才能挑战，甚至其HP在1500以下时必定会使用“ディアラハン”魔法完全恢复自己的HP，所以为了避免如此的惨剧发生，最好准备纸笔和计算器来实时统计敌人受到的伤害，然后控制好其HP剩余量，一口气消灭掉它，总的说来要想战胜它即便是99级也不一定有100%的把握，在这里就祝你好运了。②“真红の角”只要接受砂漠探索的“孤高の一角龙”或者“强暴を极めし角龙”任务，在最初的7区引诱它撞向场地中心的石柱，然后趁其无法行动的时候破坏它的角，就会在任务成功后100%得到。这种方法和你通过枪或锤破坏盾蟹的背壳相比，效率明显要高很多。③这里你所提及的壶其实和游戏中的“炼金术”是两个概念，用壶发酵得到的东西仍然算是调合的一部分，将マカ渍けの壶和特定的道具组合后，你可以根据地面冒出烟雾的颜色来判断发酵的时间：0～5分对应白色、5～10分钟对应紫色、10～15分钟对应蓝色、15～20分钟对应绿色、20～30分钟对应黄色、30分钟以上对应红色，不同的发酵时间会得到不同的道具，其中サボテンの花以及フルフルベビ－发酵30分钟以上会得到通过其他途径无法得到的道具“百花サボテン”和“フルベビ渍け”。

①《恶魔城 暗黑的诅咒》中我的力量型使魔已经进化为了Juggernaut，可却无法学会Brute Force LV2，后来再进化到Liquid Golemye也不会这个特殊技，是需要满足什么特殊的条件吗？②《龙背上的骑兵2》二周目最后一章“结局”第二节B中，应该如何对付再生之卵的BOSS？每次我站在卵上面使用×＋□键攻击后，就一直在各种颜色的石头后面躲来躲去，没有办法攻击到它。[沈阳 张冬梅]

①第一次击败TREVOR后，往前走会遇到一个无法打开的铁门，然后走右边的分支进入房间就能学会Brute Force LV2的技能，如果当时你错过了，只要返回上述地点即可。②对付再生之卵其实没有什么特别好的方法，主要是对玩家的操作和反应有很高的要求，当其发出某种颜色的光芒时，躲在对应颜色的柱子后就能保证安全，然后就是在极短的时间内完成一次攻击，累计攻击三次左右即可结束战斗，算是对你耐心的一大考验吧。

最近看了纱迦的《最终幻想XII》变态研究开始挑战初期99级，但是现在却遇到了几个问题。①交易品中“旅人の法衣”中需要的素材“ウール”如何才能得到？②草原上拿刀的狼身上会掉落“虎彻”吗？概率是多少？[安徽 毛陈辰]

①ウール无论是攻击、偷盗，还是密猎ギーザ草原的ウールゲーター都可以很容易得到。②ギーザ草原的ウェアウルフ的确会掉落强力的两手刀虎彻，不过即便是Chain Max也只有5%的几率掉落，在这个看似的漫长的过程中，你也可以慢慢地提升等级，也算是为初期99级打下一定的基础吧。

①最近刚刚开始玩《蓝龙》，其中魔法剑士这个职业的“横扫”技能一直没弄明白，因为我已经在技能栏里装备了这个技能，但是至今没出现过，请问晴天这个技能是被动技能，还是需要手动释放呢？②在战斗中可以按住LB或者RB键不放来查看角色状态，这个操作我也至今未遇到过，究竟是怎么回事呢？③有关“同时主动攻击10组以上的敌人并且全部击败”这个成就，我在攻略推荐的地下河流蓝色护盾解除后的青蛙群里反复实验，最多就只能围住6组青蛙，之后也试了诸如“隐秘行动”＋“麻痹球”，“隐秘行动”＋“挑衅”，甚至只用“战吼”的方法，但是始终还是不得其法，究竟要如何才能顺利达成目标呢？[尸体]

①“横扫”技能是需要手动使用的，装备技能后在战斗中会出现“横扫”指令，选择它就可以了。②如果你没有弄错键位的话，出现这种情况可能是因为你刚开始玩，还没有学会任何提升能力的辅助魔法，或遇到让你陷入异常状态的敌人，所以此时按上述的操作就不会显示任何情报。③其实这里虽然你的思路是想让敌人更多地靠近自己，但是方法却没有选对，要想保证解开成就，应该对自己使用大蒜来吸引敌人，遇敌可以逃跑，然后利用短暂的无敌时间按RT键去圈敌人，只要确保敌人都被吸引过来，不断尝试中总有一次会成功的。

《传颂之物 逝者的摇篮曲》第79号收集物要如何获得？如果是从演习关卡里得到的，大概是哪个阶段的哪个演习关卡？[gumeirong]

要想获得79号收集物“テオロの斧头”，需要在游戏第一次可以选择“演习”的这段时间内，将同伴特奥罗（テオロ）的等级提升到LV10以上，这样在接下来库查·凯查进攻库斯库尔的剧情中会自动得到（游戏中不会出现提示，但会自动加入图鉴中）。



▲如果玩家在二周目选择跳过所有的情节也是无法得到的。

《最终幻想战略版 狮子战争》中我刚刚把一名队员转职成侍，可是发现他什么武器都装备不了，究竟是怎么回事呢？[berserkeramon]

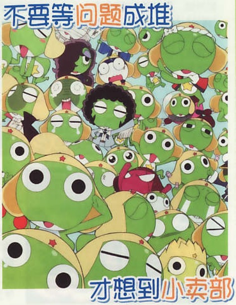
本作中不同的职业所能装备的武器种类也是有差别的，所以出现你所说的情况，应该是你还没有取得“太刀系”的武器。你可以先学会其前期职业骑士（ナイト）的“剑装备可能”或龙骑士的“枪装备可能”来暂时让他装备其他的武器进行战斗，不然就只有赤手空拳和敌人肉搏了。

我玩《古墓丽影 周年纪念版》时发现两个问题。①在LEVEL3中，攻略上说得到古器要先把水下的栅栏打开，再使用钩绳调整方向荡过机关才行，而我在得到第二个齿轮顺路走就直接通过了？②游戏中可以捡到很多子弹，它们有什么用吗？枪不是无限子弹吗？③前几个月买了一个分量线，发现玩游戏时不管调成什么比例模式都不能全屏显示，两侧总有黑条，最奇怪的是，以前我用AV线是可以调成全屏的，这到底是怎么回事呢？我的电视是42寸，机器5W型。[内蒙古 KING shaw]

①使用你的方法的确是可以通过这里，但前提还是要先将水闸关闭，所以将齿轮全部拿到后再来拿古器的做法比较好。②虽然游戏默认的双枪子弹无限，但是游戏中途还是会得到其他武器，比如霰弹枪、机枪等等，这些子弹就是给它们使用的。③如果排除PS2主机和电视的原因，可能是因为你在《战神Ⅱ》中将游戏的显示比例设定为了4：3，进入游戏的“Options”中将“Wide Screen”设置为“ON”就可以解决这个问题。

《生化危机 代号维罗尼卡》中我进入了一所公寓，在1楼的某个房间中看到了6个人物的画像，分别是：一位中年女性、身旁放着白烛台的少年、身旁放着花纹陶器的红发男子、抱着双胞胎的红发男子、身旁放着陶器的老者、红发中年男性，并且它们的下方都有一个开关，此时我应该按照怎样的顺序按下开关才能使剧情发展下去呢？[天津 云]

其实这里是“《生化危机》系列”一个比较有特色的谜题，解开的方法其实就是按照年代的顺序依次按下图像下方的开关即可，由于这里对玩家的日语有一定的要求，所以晴天就告诉你每张图片的含义，相信根据这些线索你就能顺利通过这里。图片含义如下：一代当家维罗尼卡是位女性；二代当家有一对双胞胎；三代当家拿着的物品和维罗尼卡一样；四代当家和三代当家是亲兄弟；五代当家是位老人；六代当家旁边放着烛台；七代当家旁边放着陶器。



邪魔院

体会异国文化的魅力

栏目主持：邪魔天使

邪魔天使的随笔

这个月大家最关心的自然是E3了，对于规模已经缩小的E3也许大家还有一些疑虑，但E3还是很值得我们去关注的。不过从这次的表现来看，明显觉得日本厂商已经没那么积极了。这次多边形独自一人踏上E3之旅，一开始大家都为他捏了一把汗，而他也有了会累虚脱的觉悟。（可怜的小多，我们只能在办公室里精神上支持你了＝＝）

闲聊日语

日本人的“腹语”

作者：张宏

我在澳门上学时，班上有一个日本女同学前田。有一次上课，前田突然对老师Rodrigues说：您觉得冷吗？Rodrigues回答：不冷，谢谢（你的关心）。我听到这个笑了出来，我赶紧给Rodrigues解释说：前田小姐的本意并不是想问您冷不冷，而是想告诉您她自己觉得冷，她想让您把空调的温度调高一点。（澳门大学的教室是集中式空调，墙上有旋钮，在老师身旁，可以手工调节温度）日本人比较含蓄，直接吩咐您去做很不礼貌，所以她采用了这种暗示性的说法，Rodrigues和前田听后也都笑了。

我为什么写这个话题呢？因为有朋友说他知道日本人有说话拐弯抹角的习惯，想让我给他举一个例子，于是我想到了写这个话题。在心理学上这种现象叫做“迂回性暗示（circuitous suggestion）”，也就是有话不直接说，非要用间接的讲法暗示对方。这种暗示懂的人自然明白，而像Rodrigues那样的西方人，可就不懂了。不过这种暗示一般日本人之间基本上能够理解，并不算很特别，真正很特别的是日本人的“腹语”（unspoken language）。

但在日本，“腹语”是“一个人不说法，另一个人也能理解”的极其微妙的沟通艺术。我给各位讲一个这方面的真实故事。有一家日本商社，卖给辽宁大连某工厂一批设备，没想到两个月之后，这批设备出现严重质量问题，经过鉴定发现是日方的责任，日方于是被迫向中方进行了赔偿。事后日本商社内部进行调查，发现一个中层干部龟田应当负主要责任，于是召开高层干部会议决定给龟田降职处分，社长问：对这个决定，各位有什么意见吗？ 大家都没说话。过了大约一分钟，社长说：我明白了，那就这样决定了。大家都没说话那个社长是怎样明白的呢？在那些干部中有些人认为应当处分龟田，支持社长的决定，但碍于情面不便公开表态，于是低下了头不说话，我们假设这种人有7个。还有一些人，认为对龟田的处分过于严厉想辩解几句，但同样碍于情面不便公开表态，但他们抬着头看着社长也不说话，我们假设这种人有3个。虽然大家都没说话，但7比3的结果已经通过肢体、表情、眼神等动作明显表露出来，于是社长说“我明白了”。您看，这就是一个典型的“腹语”例子。

看了这两个小故事，您就能理解为什么和日本人的交往有时是很累的，因为他们有话不喜欢直说，所以这是中国人和日本人在交流的时候很难真正理解日本人的地方，不过如果大家多接触日本人，了解了他们说话的习惯，就会很快理解日语这种暧昧的特点了。

豆知识 流行与时尚


山下智久

对于日本娱乐界来说，杰尼斯事务所绝对是一家如泰山北斗一样存在的娱乐公司。这个1975年由喜多川扩（又被大家称为Johnny喜多川）建立的娱乐公司现在已经影响着日本的整个娱乐业的发展。据说当初Johnny喜多川在留美期间担任过剧场经理，深深被剧团的演出所感动，在他回国后从他建立的棒球队中挑选了四名少年组成“Johnny's”，成为成立杰尼斯事务所创办的契机。

杰尼斯最著名的自然是他旗下的男性艺人，从上世纪70年代红遍日本的本乡美、近藤真彦（梅艳芳的绯闻男友）、少年队，到上世纪末的SMAP、KINKI KIDS，一直早最近红透日本半边天的NEWS和KAT-TUN，均是杰尼斯一手打造出来的超级明星。不过与男性艺人热火朝天形成鲜明对比的是旗下的女性艺人群体，虽然之前公司也有招募过女星，但最后却不了了之。

杰尼斯事务所的艺人虽然在亚洲都有知名度，但公司对于艺人的限制却也十分严格。公司的艺人自1993年后就全线退出竞赛奖项制的颁奖典礼（甚至让木村退出2006年的日本奥斯卡颁奖典礼，当时他已凭《武士的一分》获得最佳男主角），只参与直接得奖的颁奖仪式（如由民众直接投票评选的“最佳牛仔裤穿著者”或“Oricon”唱片销售等大奖）。另外，公司对艺人的肖像保护权也十分重视，不仅不准在艺人主演的电视剧宣传页面中出现相关人物头像，对海报、壁纸、手机待机画面的监管也不遗余力。（可谓变态至及……）

除了对外严格外，杰尼斯对旗下艺人的也残酷的要命。虽然在培养期间公司收取的费用相当之少，但是成名之后抽取的佣金却比其他公司都要高。另外公司为了让艺人们保持一个良好形象，不仅要求所有艺人保证在从事娱乐活动时必须兼顾学业，另外如果有艺人不幸传出丑闻，一经证实立刻就会被公司雪藏处理。（之前NEWS的内博贵和草野博纪被爆未成年吸烟和饮酒就被公司雪藏，V6的森田刚也因性丑闻而被公司弃用。）

东瀛采风


冈田准一


泷泽秀明

日本的教育·三

日本的公立中小学在体能教育方面是很严谨的，毕竟他们实行的是“工具教育”，既然是工具，那么其牢固性自然很重要了。（怎么感觉像是不把人当人看＝＝）学校很强调学生的体能训练，比如我们常看到的什么超短裙水手服，即使在冬天学生也是这么穿。在体育方面小学不怎么注重竞技体育，主要是玩。到中学就有变化了，学生都要参加“部活”，就是我们常在动漫里看到的什么柔道部、足球部、剑道部这些东西。部活的活动时间一般是两个半小时，从下午三点半到六点。

日本学校也很注重技能教育，指的的是生活技能和工作技能。之前我们说过日本小学采用“给食”制度，从一年级开始给食就交给学生们轮班打理，搬运、摆放都由学生自己完成。花多少时间，打翻多少东西也没关系，但最后要让大家都吃到东西。这很锻炼动手能力，同时也培养对同伴犯错的忍耐和宽容。另外还有一个课程叫“家庭”，包括做饭、缝纫、打扫、小工艺等，甚至有购物。前一天找父母要钱，然后第二天几人一组列清单，准备中午吃什么，买回来一起做，做好了一起吃，不能剩东西，吃不饱只能自己忍了，以此来培养孩子的计划性和可行性。

游戏军火库 GAME ARSENAL



本期话题 次世代游戏中的次世代枪械

毫无疑问，今年的E3展会成了军事题材游戏的天下，数款制作精良的FPS游戏先后公布，这对于喜欢硬派射击游戏的玩家来说，绝对是预示着盛宴即将到来。谈到射击游戏，很自然的会提到其中出现的武器，而不论是作为X360平台上当家的《光环3》还是引人注目的《杀戮地带2》和《薄雾》，当然，还有不得不提的《潜龙谍影4》。相比前面所提到的三款未来气息较重的作品来说，《潜龙谍影4》走的依然是虚拟与写实相结合的路线，虽然我们在预告片中没有看到传统的AK47和M4等明枪，但一些新的要素还是让广大游戏军迷们眼前一亮，这其中就包括梅丽尔等人手中的XM-8突击步枪。

其实，XM-8步枪到目前为止并没有大规模投入生产，它是作为代替美国军队中的制式突击步枪——M-16枪族而研制的概念型武器。负责研制该枪的美国ATK公司在著名枪械大厂H&K的技术支持下，以老旧的M-16为蓝本进行新枪的研制，新武器的设计理念在于突出武器的通用型、易维护性和多功能性等几个方面，更重要的是，XM-8比前辈的任何一个型号都要轻，这对于步兵来说是十分重要的。XM-8突击步枪最大的有点是可以在短时间内通过模块化部件的替换完成不同功能的转变。试想一下，你只需要一套部件完整的部件，就可让一把基本型的XM-8步枪在短突击步枪、卡宾枪、狙击步枪以及通用机枪之间转换职能，这在以前是从来不可想象的。除此之外，这把新式步枪还可以随意加挂各种野外战术设备，不论是榴弹发射器还是光学瞄准设备，这也意味着这种武器可以按照作战环境的不同而随意调整配置。

在号称系列终结之作的《潜龙谍影4》中，XM-8作为一种普遍配备的武器出现，这无疑是新预告片给玩家的一个暗示，那就是游戏中主人公将会有什么样的武器使用，这是系列的一贯传统。我们可以试想一下XM-8突击步枪在游戏中的作用，相比二代中雷电同时拥有的美制和俄制步枪，新作中很可能将不会增加武器的数量，取而代之的是各种各样的模块化配件：榴弹发射器、光学瞄准具、战术手电，以及各种改造基本型武器的部件。虽然我们暂时无法预测游戏的系统会有多么大的变化，但是以小岛秀夫在以往作品中的惯例，《潜龙谍影4》中必定会出现针对新式模块化武器的写实性描写。

提到模块化步枪，还有一支步枪也是不得不提的，这就是在早些时候推出的《幽灵行动 尖峰战士 2》中的SCAR步枪。SCAR的全称是"美国特种战斗步枪"，显然，这种武器是专门为特种部队研制的，虽然同样是新一代步兵武器，但SCAR身上少了一分试验的色彩，更多的是突出了实用性，尽管它也是一款模块化结构的武器。相比XM-8的多任务职能转换能力，SCAR的独特之处在于可以在不同类口径的枪管之间进行替换选择。除了北约制式的7.62毫米弹药和最常见的5.56毫米弹药之外，SCAR甚至还可以在特殊情况下通过更换枪管发射俄制枪弹，游戏中完全再现了SCAR步枪的这一特点。当然，我们还可以基于枪身上的皮卡丁尼导轨加装战术握把、光学／红外瞄准具等一些列常见的现代步枪辅助外挂设备。



■ XM8步枪的四种不同形态





■ SCAR"美国特种战斗步枪"

军工问答站



Q 为什么咧？ 我在《潜龙谍影4》的最新预告片中看到斯内克手中拿着的手枪应该是老式的柯尔特M1911A1吧？记得这种武器在前作中就已经出现了，为什么到了新作中还会有出现呢，该不会是为了怀旧吧。

A 原来是这个样子di M1911手枪是著名枪械设计大师勃郎宁的经典之作，事实上，早在第一次世界大战爆发的时候，这种武器就已经问世了，由于机械性能可靠和拥有较大的威力，这种手枪一直被美军使用到上世纪八十年代初，虽然在后来被来自意大利的伯莱塔M92所代替，但许多爱枪的人还是喜欢使用它。正是由于该枪的优点，许多枪械制造商都有仿制M1911系列手枪，虽然各自给与的编号不同，但这些衍生出来的手枪都沿用了勃郎宁大师的经典设计。因此，在《潜龙谍影4》中看到这款有着近百年历史的老枪并不算稀奇。

欢迎大家提出问题和踊跃投稿，我们的临时Email：Game3@ucg.com.cn

秘密花园

胜负师：每逢合刊，这"合"字往往会潜移默化地在杂志的每个角落中显现出来。"大家的秘密花园"似乎也就成了合刊的传统了。UCG的同僚们大都会打开自己的图库文件夹，将数月的积累拿出来凉晒。因为大伙的爱好不同、品味各异，因此收集的图片当然也就千奇百怪，五花八门了，倒是挺贴合花园百花齐放的栏目宗旨。挑选大家提供的美图是件美差，也是件苦差，毕竟版面有限，只能对给了我一堆图的同事说声"对不起！"了，好在来日方长，这些图我先收着，相信它们很快就会迎来得见天日的那一刻！

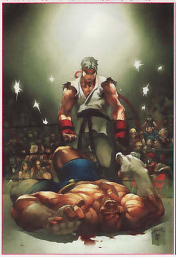
本期主题：大家的秘密花园



"《机战》系列"中常见超级系机体的身高大比拼！从图中不难发现，元祖的铁甲万能侠和其他机体相比简直就是个婴儿……[D·S 提供]



《恶魔城 迷宫的回廊》中高人气的两姐妹，想好为她们搭配哪件衣服了吗？[火云 提供]





Udon Entertainment是一家以出版Capcom旗下游戏改编漫画、原画集为主业的美国漫画公司。即将在X360与PS3上推出的《超级街霸IIX 高清混合版》就是以Udon的原画师笔下的《街霸》角色来制作的。现在大家看到的就是出自Udon的两张原画，分别是《街霸》和《恶魔战士》。[GOUKI 提供]



『幸运星』就是这么一部无厘头的动画，恶搞同门作品的精神在其中表现得淋漓尽致，估计店长向泉此方极力推销动漫产品的场景已经让很多看客笑得前仰后合了吧 [晴天 提供]



■Q版《生化危机》人物大集合。你能不能正确地拼写出这些角色的英文名字呢？[纱迦 提供]



■《深渊传说》的全女性同伴同人图，看上去要比藤岛先生画得更有动感一些。[邪魔天使 提供]



华英雄版的蜘蛛侠，极具想像力的中西合璧。[胜负师 提供]



《超时空之轮》的青蛙剑客，很少见到能把青蛙画得这么有型的同人……真的。[玛娜 提供]



如果没有图片下方的LOGO，你能猜出这幅画来自哪里吗？没错，这是Rockstar宣布《GTA IV》制作计划时公布的首批概念图片。[ACE飞行员 提供]



从《虫姬》到《铸蔷薇》，STG游戏对角色设定的重视程度已经有赶超Gal Game的趋势了。[十六夜 提供]



相信大家都跟16一样，更喜欢这种看上去有些"缺"的Saber。[十六夜 提供]



GBA SP系列广告，从左到右分别是寿司店里的小伙计、正在练功的小和尚以及家中的摇滚青年。[星夜 提供]

夏日不恐怖物语



剖析恐怖游戏惯用的桥段
有没有更新一点的桥段？

特稿 FEATURED ARTICLE

在ACG的世界中，夏天必定要举行的一项活动就是所谓的试胆大会，在试胆大会里，青涩的少年少女们因为恐惧或故作害怕小手拉着小手，萌生出坚定的友情与恋情；在电影的世界中，夏天往往是一群高中学生疯狂的季节，金发的大姑娘和有些轻浮的小伙子们开着自己的车在各种奇怪的野外露营，然后被几个杀人狂追得满地乱爬；在游戏的世界中，夏天是百物语的开端，几个喜欢刺激的学生点起蜡烛，坐在小小的屋子里，轮流讲述自己认为最可怕的怪谈，烛光随着众人的呼吸一明一灭，倒也称得上十分温馨；在玩家的世界中，夏天等于快乐的假期，一定要在主机里放入一张向往已久但是由于学业关系一直无缘得见的恐怖游戏光盘，期待着被惊吓的快感。

毫无疑问，夏天是最适合恐怖故事的季节，但是总有一些人因为有些害怕无缘体会恐怖的快感，这篇文章将非常适合你们，所有的恐怖故事都有自己的固定套路和桥段，看得多了，恐怖也就不称之为恐怖了。（注：本文不包含任何恐怖FPS）

文 玛娜 美编 NINA

初级恐怖游戏爱好者必读

你对血感到有些害怕，血肉模糊的场面总是吓得你闭上眼睛，突然出现的巨响和身后涌出的丧尸使你情不自禁浑身一震，看《金田一少年之事件本》时会感到脊背有些发凉，明明很害怕，但还是对各种恐怖片及恐怖游戏情有独钟，在周末的时候，约上几个朋友一起到家里拉上窗帘观看一部别人推荐的据说很吓人的恐怖片，买了《寂静岭》后就是打不下去，只好怂恿胆大的朋友操作，自己躲在一边偷偷看个剧情以满足对恐怖的追求。

如果你符合上面的任何一条，毫无疑问，你就是恐怖游戏的初级爱好者，很想玩但是不敢玩是你心理的真实写照，你站在恐怖之门的前面，却不知怎么踏出自己的右脚，那么这个恐怖度并不太高，但是出血度比较夸张的部分很适合你。

恶心 代表游戏《巨虫魔岛》





所有人都承认，恶心是最低等的恐怖桥段之一，但是仍然有很多人无法抗拒恶心带来的冲击力，对于这种情况，我们只能说，时日一久，也就慢慢习惯了。

为了照顾广大希望看到点新鲜游戏名字的读者，Wii首发推出的恐怖游戏《巨虫魔岛》是一个很好的范例，该作的故事听起来还挺有趣，为了给自己的论文收集资料，三角恋中的两男一女来到了一个岛屿，这个岛屿被称为昆虫天堂，在那里栖息着各种各样的巨大昆虫，玩家要躲避这些昆虫的攻击而完成自己的任务。作为一款以恶心为主要卖点的恐怖游戏，血肉模糊的等级显然已经不够，配合上巨大化的恶心昆虫，才能达到理想的目标。

当游戏只剩下用视觉刺激这一个方法恐吓玩家时，本身的黔驴技穷已经暴露无遗，除了那些突然不知道从哪里跳出来的大虫子，散落一地的新鲜尸骨，昆虫极具杀伤力的众多触手复眼，以及莫名其妙总会冒出来的各种颜色的黏液之外，再也没有什么值得一提。

出现征兆

这是一个诡异的地方，周围总是传来各种难以鉴别的声音，有些地方充满恶臭，有些地方胡乱地撒着几块没有啃干净的骨头，在游戏开始30分钟左右，我们就见识到了出血量奇大的过激画面，看来恶心已经是它所剩无几智慧中惟一能找到的惊悚桥段了。

吓人伎俩

在黑暗的小山路上，一面紧张地注意身后，一面迈着大步向前跑去，林中木屋就在眼前，但是急迫的音乐恰在此时响起，一只硕大无比的螳螂从树上跳下。

变异 代表游戏 "《生化危机》系列"《寄生前夜》



在现在这个时候，用丧尸这个词来概括《生化危机》显然是不适合的，至少在经历了《生化危机4》的西班牙村庄大屠杀后，丧尸的范围已经扩大到了变异人类，《活死人之地》和《丧尸围城》中满目皆为变异人类的场面，在这个知名游戏系列中或许可以深切体会。

记得一部电影中描述了这样一个故事，一对相爱的夫妻，有一天丈夫在海边做日光浴，从海中突然冲出一个类似活死人的生物，呕出一口黑血吐进他的嘴中，这之后，他开始喜欢生肉，皮肤渐渐苍白干裂，身体虚弱但是力量惊人，过分饥饿导致他连朋友也不肯放过。尽管如此，妻子仍不肯放弃他，陪伴他一直走到生命的最后。这部电影用很长的时间来刻画变成了丧尸的丈夫与妻子之间的故事，仍然维系着平常的生活，但是一切已经无法挽回，如果抱着善意的心来看，它确实令人感伤。

在人类因为种种原因产生变异的故事中，真正让人为之心惊的并非怪物，而是自身的变化，异化为异族才是恐怖的根源，里昂永远不会为了蜂拥而来的一群村民而退却，阿娅也不曾畏惧面目全非的各种生物，但是源自于自身的变化，没有人不为之胆怯。

出现征兆

在可以传染的各种病毒面前，纵然是天神也不免要为自身的变化而担忧，这是一个最常见的桥段，对于它，就是最初级的恐怖爱好者也可以猜测得到。

吓人伎俩

好不容易战胜了最终生命体之后，它居然变成了一滩如同腐烂的肉一般的物体，怨恨充溢着整个空间，这份力量如此强大，逃跑将成为惟一的选择。当阿娅在船舱中躲避着最终生命体临死前的追赶时，所有人都将屏住自己的呼吸。



人类不会灭亡，如果我的线粒体能进化的话，它将与我共存。阿娅《寄生前夜》

怪物 代表游戏《密西根》《鬼屋魔影》

怪物这个关键词对几乎所有恐怖游戏都很失礼，它只是个边角小料，说白了就是每次出场充当一下客串角色，永远轮不上正牌主角，如果一款游戏沦落到只有几个凶残到无边无际的怪物还能唤醒人们的记忆，只能说是一个巨大的失败。怪物也是个很模糊的定义，看起来粗壮丑恶的变异生物叫做怪物，对于未知的黑暗可以称其为怪物，那些格格不入的人，也被称为怪物，怪物是一种异化。



记得很久之前有人问过一个问题，为什么恐怖片都喜欢弄一些养眼镜头掺杂其中，一个导演这样回答说，反正沾上恐怖暴力就已经是R级了，不加白不加，这句话一直都让我想起《密西根》。

《密西根》是一款相当难以评价的游戏，一千个人心中有一千个哈姆雷特，一千个同样的怪物在一千个人手中，结果也截然迥异，《密西根》就是那第一千零一个。在游戏中，玩家是一名摄影师，负责跟着几个漂亮的女主持人到处采访最近出现的一些怪异事件，采访过程里各种难以想像的怪物会瞬间杀死镜头前的女主持人，拯救她们将是游戏最大的挑战。但是这样一个很有人道主义精神的游戏中，玩家可以尽情发挥身为摄影师的天赋，选择将镜头对准主持人走光的裙底或是垃圾箱中的一截断肢。



面对这众多元素相似，结果迥异的游戏，让我们借用李安的一句名言，人人心中都有一个怪物。

出现征兆

背景音乐变调了？面对你的人呼吸急促了？听说附近的某个空旷地带发生人力所无法完成的暴行了？进入了一个诡异的实验室？不要害怕，把丑陋的怪物都想像成史莱克吧，从本质上来说，它们是一样的。

吓人伎俩

你开心地跟着漂亮的女主持人一起出外景，闲暇时光抽空偷拍她的裙底，虽然引来一阵咒骂，但是你很满意。面对你的主持人突然不说话了，呆滞而恐惧地看着你的背后，在清晨的雾气中，一阵腥味隐约可闻。

黑暗

代表游戏 《暗夜杀机》





黑暗是伴随人类诞生而来的最原始的恐惧感，在黑暗中，总会隐藏着数不清的危险和污秽，所有的恐怖故事都喜欢用黑暗作为背景，但是在习惯了之后，白天和夜晚只不过是一个亮一个暗的区别罢了。很少有一款游戏，能像《暗夜杀机》一样，让人像一个三、四岁的孩子般渴望光明，惧怕黑暗。

《暗夜杀机》的故事发生在一所大学中，男男女女几个人，空荡荡的教学楼，加上神出鬼没的怪物们，相当典型的美式恐怖开场，但是在这所学校中出现的怪物们，黑暗带给它们无穷力量，阳光则让它们迅速衰亡。

很快，我们就会开始密切注意自己是不是站在阳光可以照射到的地方，留心教学楼里的窗户会不会遮住光亮的穿射，对于阴影唯恐避之不及，即便一个自动贩卖机大小的影子在身边出现，也要离开它几米距离，对此耿耿于怀。接下来，我们在进入任何一个房间后，所做的第一件事就是挥动棒球棒打破所有的玻璃，破坏任何阻碍阳光直射入内的物品。最后，我们站在学校的中庭里，贪婪地沐浴着阳光，甚至久久不想离开……它顺利地在玩家的心中植入了对黑暗的逃避，而且将持续许久许久。

出现征兆

虽然不是那么容易鉴定，但是倘若你在游戏的宣传资料中看到制作人声称光暗对敌人能力有着很大的影响，那么就是它了。

吓人伎俩

小心翼翼地在教学楼中挨着探索每间教室，走廊的窗户已经完全打开，身边没有发现什么异常，轻手轻脚推开角落的一扇房门，一片黑暗顿时蔓延过来，数量繁多的怪物出现在身边，而且你发现，所有的窗户都被钉了起来……

怪谈

代表游戏 《流行之神》《怪谈新耳袋》

怪谈很难真正让人畏惧，可能要归咎于它的表现形式，文字带来的心理震撼其实远比图片要强上许多，但是怪谈其实早就死了，千篇一律的情节设置是杀死它们的元凶。

最早的日本式传统怪谈和聊斋差不多，讲狐仙，讲雪女，讲鬼魂，讲报应，但是很少去吓人，像《画皮》那种会让小孩子哭起来的段子找来找去还真找不到几个。到了现代，怪谈受到了各种因素的影响，像是著名的学校七不可思议、电视台里放的灵异故事体验、漫画杂志喜欢征集的读者恐怖遭遇投稿、城市里流传的连续杀人事件等等，终于演变成了现在的模样，主角都是自己很熟的人，遇到的都是些稀奇古怪的事情，以裂口女、人面犬、厕所的哭声、夜晚的学校、十字街口美少年等等为典型标志发展起来。



这几年里，怪谈类的游戏突然多了起来，大概是受了一部名为《怪谈新耳袋》的电影或小说影响，清一色都是些色彩妙不可言、意境难以捉摸的静态图片放在上面，接下来就是一大段一大段的文字，故事千篇一律都是那么几个，充其量换换背景人物时间地点，看得多了每个其实都一样，犹以《怪谈新耳袋》为典型。为了突破审美疲倦的枷锁，这些怪谈游戏也越来越会想出些新招，《怪谈新耳袋》在说怪谈之前会先问几个问题并根据问题选择故事，而近期就要推出的《四八》，则干脆将怪谈以都道府县划分，说到底也都是换汤不换药。在这其中，《流行之神》还算是一款相当有想法的游戏，玩家可以自由选择从灵异的角度或是从科学的角度出发调查都市怪谈，在看腻了那些俗套的怪谈后，理性科学的发展倒还可以带来一丝新奇的气息。

出现征兆

文字AVG与动作AVG大家总还是能分清的吧。

吓人伎俩

游戏开始了20分钟左右，还没弄清楚案件是怎么回事，不小心作出了一个错误的决定，面前就突然出现了旁边那幅充满震撼力的场景。

最最讨厌的是傻傻地，听从你们讲的话，一直忍耐的自己，最讨厌了！

——珍妮佛《蔷薇法则》

中级恐怖游戏爱好者必读

在丧尸、吸血鬼和各种恶心事物的关照下，你开始习惯于一边看《人肉叉烧包》一边啃着自己的早餐，在网上有意无意地收集各种据说很吓人的故事和猎奇类图片，对于尸体解剖产生浓厚的兴趣，不管是红血黑血还是绿血，在你的眼中都无比灿烂，你可以迅速地操作角色从一群丧尸中穿过，甚至开始研究各种恐怖游戏的极限攻略，各种与"恐怖"沾上边的东西都成为床头的收藏品，睡觉前还不忘把它们都瞥上一眼。但偶尔还是会被一些恐怖小说中不经意的句子震撼，觉得身后阵阵寒风。

进入了中级阶段的你，已经不需要视觉上的冲击刺激神经，粗糙直接的恐怖感丝毫不起作用，只有那些需要深深思考、拐弯抹角的表述方法仍有一定的吸引力，那么，不妨关注一下下面的桥段。

现在最流行的是 心理恐怖！



妊娠

代表游戏 《寂静岭3》



繁衍后代是件很美好的事情，尽管在很多故事中，妊娠往往意味着灾难的降临。

有对"《寂静岭》系列"很熟悉的人结合了阿丽莎在希瑟体内的觉醒，将希瑟的遭遇按照妊娠期特点划分成三块，越是接近临盆，面前的场景越发可怕。血管在赤红的墙壁上蠕动，天花板如同撕下了表层皮肤的肌肉，赤黑与惊慌变成最主要的基调，四周愈发压抑，令人想起子宫的抽动，但这一切仅仅是个序章。

在这些故事中，最可怕的敌人需要经历漫长的等待，不管中途尝试什么方法阻止，最终一切都无法妨碍他的诞生。《寄生前夜》的夏娃孕育出了最终生命体，它的阴影至今还笼罩众人心头；一部《异形》所带来的恐慌深入人心；港片里对鬼胎的描写更是不遗余力，随随便便都能找到一堆描写孩子变成怪物害死自己父母的恐怖片，至于《恐怖热线 大头怪婴》中，接生护士被一生下来就会说话的婴儿活活吓疯。一团血肉模糊的怪胎足以带来最深入骨髓的恐惧和惊慌失措，这大概是人类对于未知新生命潜在的畏惧，好在希瑟难能可贵地战胜了身体中的另一个人，使《寂静岭3》成为系列中最光明的一作。

出现征兆

你在游戏中的朋友突然原因不明的怀孕了，怀孕期间，性格古怪，行为诡异，生产的结果一定不会是什么好事。你的敌人声称要孕育出最强的生命体，纵使你如何努力阻止，该生的还是会生的。妊娠不会是突如其来的恐慌，在之前，一切预兆已经证明了最后的结果，我们所能做的，只是默默等待。

吓人伎俩

随着体内阿丽莎人格的苏醒，圣女诞生之日慢慢来临，混沌的房间墙壁流出鲜血，与此同时，身体似乎变得不是自己的了……

科幻

代表游戏 《星云 回声之夜》《异灵》



科幻和灵异这两个听起来水火不容的名词是怎么融合起来已经难以考证了，但是不可否认，《山村老尸》里一通很具科学欺骗性的对鬼魂的解释仍然唬住了不少观众，一些全新的、具有新鲜感，而且看起来不那么神棍的要素应运而生，在黑与白之间趟出一滩难以定义的灰色地带。

《星云 回声之夜》就是一部处于灰色地带中的作品，玩家将看到一个正打算在外太空中举行浪漫婚礼的普通男人理查德，他所乘坐的飞船突然失事，原本浪漫的太空婚礼成了38名乘客的葬礼，自己的未婚妻也不知去向。理查德的体力不算太好，以至于无法穿着长款风衣挥动沉重的长刀砍杀吸血鬼，看到幽灵还会心跳加快，吓得魂不附体，但是这不妨碍他戴上自己的先进仪器，在空无一人却充满了不愿升天的幽灵太空船中成为一个普渡众生的灵魂超度者。当然，理查德毕竟是一个生活在太空时代的人，先进科技已经成为了生活的一部分，平时所学的太空知识里不乏"与外星人打交道的100守则"，但是幽灵……这大概是破天荒第一次。相比起来，《异灵》至少还要合情合理一些，至少在宇宙飞船中，人们所要面对的仍是拥有肉体的怪物。

很久之前，不知道是谁极具开创性地让恐怖故事发生在阳光普照的白昼，与一片漆黑相比起来，这种在不可能的环境里发生的可能带出了一阵惊人的违和感，反倒让人们更加心悸——如果连万里无云的晴空下都不安全，那还有什么可以让人缓口气的地方？科幻背景所带来不安感同样如此，如果在与理性最接近的世界中也出现了不可解释的事物，我们要怎样继续假想自己仍然安全。



出现征兆

首先，确定你手中的是一款恐怖游戏，其次，放入游戏盘，至少它看上去应该比较高科技，最后，确定周围没有异形或是拥有自由意识的电脑，那么，十有八九科技和幽灵将要共存了。

吓人伎俩

当你穿着宇航服，身处巨大的太空梭，从一场事故中幸存下来，心中暗暗祈祷，希望控制着太空梭的智能电脑不要发疯，室内空气突然凝重，一个幽灵出现在眼前……

玛丽死了，我不能阻止死神从我手中夺走她，这就是罪。 詹姆士《寂静岭2》

阴谋

代表游戏 "《死魂曲》系列"

当你从尸人的视角看到自己时，恐惧将在刹那间席卷心头。

大多数对《死魂曲》的介绍中都会以这句话作为点题或结尾，就好像这区区一个视角便是《死魂曲》最引人后怕的地方，这简直完完全全大错特错。视角对它而言，只是一项小小创新，就像被广为传颂的惊人难度和麻烦关卡一样，仅仅是一点锦上添花，《死魂曲》真正让人感到冰若彻骨的地方其实相当正统保守，那就是如同谜题一样慢慢揭开的事实真相，换句话说，也就是剧情。

《死魂曲》的故事被分成若干人物与若干时间段，按照一定的顺序连接起来，这给它所擅长的卖关子带来了惊人的便利，事实真相总会让你难以置信。

在《死魂曲》中，游戏开始时一直照料玩家，看起来善良和蔼的修女其实是将村民变为尸人的元凶，《死魂曲2》中，看起来清纯柔弱疑似第一女主角的百合以及失去记忆的女学生市子，均是最大的幕后黑手。



相信的人其实不值得信赖，依赖的人早已成为尸人，努力保护的人却是罪魁祸首，柔弱可怜的少女转眼就会变成恶魔，仅仅一小时不见的朋友，再次出现已经变成了敌人，一切颠覆与破灭只在短短的几个小时间。

出现征兆

很难推测游戏中会出现什么样的阴谋，因为在这些故事中，幕后黑手总是善于掩饰，当我们经历各种波折终于认定身边的朋友真正可以依靠之后，一切都将随之改变，我们所惟一能做的就是，对游戏中每一个人抱以怀疑的态度，包括自己。

吓人伎俩

藤田茂从船舱中救出了惊恐的女子中学生市子，保护着她逃过尸人的视线和追击，当庞大真相的一角似乎即将揭露在我们面前时，市子的嘴角露出了诡异的微笑。

未知

代表游戏 《恐怖惊魂夜》



《恐怖惊魂夜》每作都有多达几十个的结局和几个风格完全不同的剧本，这个数量保证了我们对游戏中即将发生的事情完全处于未知的状态，并且充满好奇，未知是件好事，如果什么都知道了，那还要恐怖游戏来做什么？结局众多的故事也代表着，玩家很容易就会被众多的选项剔除出局，甚至连故事的皮毛都还没看到一点，同样有许多结局的《雪割之花》和《白中探险队》就让人体验了可能是一款游戏通关所花费的最短时间，从开始到结束仅需要1分多钟。

当然，《恐怖惊魂夜》真正的精髓还在于那几个独具特色的剧本，有所有角色红了眼相互残杀，出血度极高的剧本；有超能力者之间的残酷对决的诡异内容；有关系到恐怖寄生生物和超自然能力的神秘走向；以及为玩家服务的成人向小赠品；甚至还有几个雷打不动的恶搞剧本。

任何突如其来的选择都有可能将玩家带入完全未知的另一个世界，这种剧情走向猛然间发生意想不到变化所带来的冲击，对心脏能力确实是个考验。

出现征兆

当你花了一分多钟就看到结局，发现这只完成了收集度的2%时，一切已经不再需要任何猜测了，接下来所要做的就是见证一下剧本作者的想像力。

吓人伎俩

刚打穿充满了恶搞氛围的"青春篇"与"恋爱篇"，就进入了遍地鲜血，每个人都杀红了眼，对白极其恶心，世界充满暴力的"残杀篇"，180度的逆转会刺激所有人的神经。

软弱

代表游戏 《蔷薇法则》

尽管《蔷薇法则》的关键词是珍妮佛和温蒂之间无法实现的约定，但是最让人惧怕的，实际上却是任人欺辱的软弱。

对这个游戏的剧情并不了解的人最常说的一句话就是："不明白一个十六、七岁的大姑娘怎么让一群小孩子欺负成这副德行。"除去游戏刻意营造的恐怖迫使，真正的根源要追溯到珍妮佛仍是个孩子的时候这种格局早已形成，无法融入，又不愿随波逐流，于是沦为最受欺负的对象，美化点可以称为大环境使然，归根结底还是过于软弱。软弱和无力不同，一个出于心，一个出于身，不管是什么媒体上的恐怖故事，永远不缺少那个面对危险只懂得坐在地上痛哭的角色，可悲的是，珍妮佛就是那个角色。

有和恐惧战斗的力量，却没有抗拒命令的勇气，失去任何东西也不足为怪。

有时候，我们确实应该感谢那些惊声尖叫的角色们，没有他们，不论是什么香浓大料都少了几分滋味，但是当他们成为主角时，心底筑起那道只懂得默默发抖的墙壁，就连我们的勇气也随之燃烧殆尽。

出现征兆

通常只有配角才会出现这项特质，但是柔弱的单身女性主角在前期有50%的几率进入软弱状态，没有特效药治疗，不过不用担心，倘若你的主角非常胆小软弱，那么在故事的最后她会坚强起来的。

吓人伎俩

少女珍妮佛从车站来到孤儿院中，面对着一群嚣张的小孩，恐惧地低下了自己的头，不知原因的我们，不记得过去的她，近乎荒诞的场面同时压迫着双方。



幽闭

代表游戏 《寂静岭4》



很久之前，《福星小子》中那个叫面堂终太郎的富家子弟就以自己的“好黑好窄好可怕”为我们诠释了幽闭恐惧症为人类带来的影响，在数年之后，最终破译达芬奇密码的大学教授兼符号学专家罗伯特·兰登再次面对电梯露出了难得一见的惊慌，电梯、车厢或机舱内是幽闭恐惧症最高发的地段，而一个被重重锁链锁起来、只能通过墙上的小洞偷偷窥视外界的房间，显然也是。

亨利在一个公寓的302室过着漫不经心的生活，突然有一天睡醒之后，房门上被几条锁链锁了起来，接下来的几天里，锁链越来越多，电话打不通，电视没有信号，就算大声喊叫也没有人听到，这个奇怪的房间如同完全不存在于原来的世界一样，和周围的正常生活完全分裂开来。

《寂静岭4》的开头十分荒诞，不解释原因、不陈述过去，整个世界只有一个灰尘遍地的昏暗房间，以及一个背景身分一概不明的年轻人，透过窗户和猫眼看到的外界充满诱惑，所有一切都在逼迫人们踏入洗手间里一个巨大的洞穴，即便洞穴里不会出现什么好东西，但是还有比囚禁在这样一个房间中更让人无法忍受的事么？如房间所愿，亨利只好一次又一次踏入巨大的洞穴之中，尽管洞穴的另一面充满了鲜血的腥味。

《1408号房间》中，被囚禁在闹鬼酒店房间的恐怖猎奇作家麦克用尽一切手段想从房间中走出去，他一度出去，只是一切都是幻影，再度在房间中醒来时，绝望无限蔓延。《寂静岭4》并不如大多数人所说的无趣，它明白幽闭的可怕与无力，就像是用一把钝口的铁锯摩擦铁栏，这份刺耳将在潜意识中生根发芽。



出现征兆

如果要进入一个漆黑一片的地下道，很有可能身后的门会锁上；若是不得不匍匐着爬过一个地道，你只能祷告前面和后面不会被坍塌的泥土堵住，而且周围也没有攻击性怪物；只要不像《生化危机4》的阿丽莎那样走运遇到可靠的男人，就万万不要躲进箱子里躲避敌人，密室会让你消失的无影无踪。

吓人伎俩

历尽千辛万苦回到可供休息的房间中后，本以为暂时安全下来，但是连这间还算安全的房间，都开始渐渐从墙壁生出熟悉的锈斑……

好疼哪，好疼哪，底虫村的慎太郎，哭泣着喊疼。螃蟹问哪里疼？坏黄鼬割断了我的喉咙，让我无法讲话……

——童谣《恐怖惊魂夜》

逃亡

代表游戏 《钟楼》《狂城丽影》



SFC上的《钟楼》常年被评为最恐怖的恐怖游戏之一，最大的功臣应该是那个神出鬼没举着大剪刀追赶我们的剪刀手，就算我们能够稍微轻轻还一下手都不至于在整个游戏中被它赶得到处乱跑——不能反抗是削弱勇气与胆量最有效的手段，没有之一。

长期以来，《钟楼》都站立在逃亡艺术的金字塔顶，但是在追求爽快的大潮流下，最终没能守住最后的旗帜，以妥协宣告了一个经典桥段的渐渐消亡。在《钟楼》的外传中，作为主角的女学生虽然本身软弱无力，却领悟了变身能力，时不时还可以把恶心的怪物们堵在房间里抱以一顿老拳，《钟楼3》里更是多出了一张弓，让BOSS战变得像场驱魔少女除灵记。可以想像这对整体气氛造成了如何恶劣的影响，在《德州电锯杀人狂》中，若是有人站出来用铁锹和电锯男大战三百回合，之后的故事还有什么恐惧可言。



逃亡是一个不再适合这个时代的桥段，但是它曾经让恐惧如此深入骨髓，这就足够了。

出现征兆

看到了第一个存档点后，你发现周围居然没有任何能用的木棍、匕首、铁管、照相机，按遍所有按键只找到了蹲下、躲藏和侧移，如果你只是为了寻求一点将怪物打的血肉迸出的快感，可能是该考虑放弃这个游戏了。

吓人伎俩

跑过至少4间房间，终于躲过了剪刀手的追赶，你吁出一口气，推开了面前的一扇门，等待已久的剪刀手就在那里狰狞地笑着。

赎罪

代表游戏 《寂静岭2》

詹姆士收到自己已病故三年的妻子玛丽来信时，面色发白，神情不安，冲进满是铁锈和污垢的厕所里冲了把脸，然后毅然决然地踏上了寻找妻子的旅程，那个时候，大概谁也想像不到这是一场没有圆满结局的赎罪之旅。一切悲痛的过去都已结束，曾经发生的事不可逆转，赎罪与救赎成为了这场惊悚旅程的惟一目的，从这一刻起，悲伤与无力的基调渐渐控制全局。

《寂静岭2》长久以来一直被誉为系列剧情最佳并非浪得虚名，在这个以传统而拙劣的桥段作为开始的故事中，意蕴深远的隐喻如酒精般渐渐挥发，愈发浓郁。寂静岭，就是每个人的赎罪之地，犯下的罪恶，终会在这里得到惩罚。

以似乎什么都不知情的姿态重回寂静岭寻找爱妻的詹姆士，心中不愿回忆的抛弃妻子的梦魇变成了真实存在的景象，由始至终萦绕身旁。貌似死去妻子却身体健康、性感迷人的玛丽亚一次次被挥动长矛的三角头杀死，这是詹姆士对于自己不忠的惩罚；挥舞着手术刀的怪物护士们、黑暗阴郁的医院长廊，是对医院最深刻的憎恶。

只有心中没有一丝罪恶的人才能在寂静岭中畅通无阻，这就是最让人害怕的地方，在这样的世界中，有谁真正洁白无瑕？

出现征兆

身为主角，你或许失去了以前的记忆，或许完全不愿意回想过去的事情，或许看到某样物品就会出现奇怪的反应，你的心中充满罪恶感和疑惑，固执地向着一个方向前进，只为了证实一些让自己牵挂的东西。

吓人伎俩

拖着一根长矛的三角头又一次出现了，漆黑的矛身、没有表情的面具、绝对零度的气场，用他的长矛一次又一次将身边的玛丽亚穿透，这就是不可阻止的绝对力量，以死神姿态出现的审判之眼。



高级恐怖游戏玩家必读

在经过这么多恐怖游戏的洗礼之后，我相信那些看起来平常的元素和经常见到的桥段已经无法让你们中的任何一个为之摔掉手柄。只要站在镜子前，镜子里必定出现怪东西；如果面前的敌人突然在眼前消失，他一定会转到自己的身后；一旦音乐改变，前方必定出现危机，一群朋友一起出游遭遇危险，跟着看起来最清纯善良的女生和最诚实可靠的男生一定没错；所有的桥段已经烂熟于胸，即便有全新的设置出现，也只会欣喜地赞叹一声：这个游戏总算是没有白玩，长了点见识。

但是仍有一些经典元素，不管你们的段数如何之高，都能起到通杀的作用，这些近乎不可抗拒的因素能恐吓的并不只是广大的新手，在它们的势力范围之下，心跳加速与手心出汗并不困难，因为这些恐怖桥段名叫——游戏系统。

为了流放人们的想念，我看见了各种梦和痛苦。但是，我的痛和这些痛没有融合，刻在看不见的地方，残留着。

久世零华《零 刺青之声》

存档不能

代表游戏 《D之食卓》



玩恐怖游戏最怕的是什么？辛辛苦苦打了一个多小时却忘记存盘，结果一不小心死了，欲哭无泪。

玩恐怖游戏最头疼的是什么？和怪物打架已经够紧张了，还硬要弄个限时作战，时间一到立刻Game Over。

这两个人神共愤的元素，《D之食卓》一个也没落下。2小时之内必须通关，否则通往异世界的门便会关闭，游戏就此Game Over；整个游戏没有存盘的设置，一旦开始必须咬紧牙关迅速奋战到结局，中途不能休息，不能放松警惕，甚至不能错过任何一点重要的线索——如果无法获得全部的4个关键道具，最终还是会走向Bad Ending，每一分钟玩家都将在紧张和急迫中前进，没有一个地方可以让人停下来休息片刻，舒缓一下情绪。值得肯定的是这一招确实管用，在经历了这么多恐怖游戏的磨砺之后，回头看看《D之食卓》的剧情未必能吓倒我们，但是这些弹药不够了、存档不能了、没有时间的限制条件，却仍能让玩家们的肾上腺素分泌旺盛起来。

“《生化危机》系列”也采取了限制存档次数和限时作战的手段增加游戏难度及恐怖感，不过和《D之食卓》的果断比起来仍旧是小巫见大巫，一个从头到尾都不能存档的恐怖游戏，这本身就是一个巨大的挑战。

出现征兆

如果这个游戏的流程短得惊人，那么它有30%的可能无法存盘；若是穿梭了几个场景仍没有发现诸如电话、灯笼、奇怪的图案等看起来有些发亮的物品，那么它有60%的可能无法存盘；在遭遇了一个强大到惊人的BOSS之前，仍然没有看到可爱的存档画面，那么它无法存盘的可能已经是100%了。

吓人伎俩

在1小时45分时，顺着父亲的声音，踏入了最后的场景，只剩最后的终结游戏便可以宣告结束，电视很不客气地闪了几下，看起来似乎停电了。

设定变态

代表游戏 《病血》

生物课本里，变态是个中性词，甚至有点褒义，如果没有变态，可能世界到现在还是一个细胞；在文学作品中，变态是所有人的宠物，因为有了变态，诸多富有争议的人物才应运而生；在形容《病血》而用的变态一词中，变态究竟是贬义还是褒义，也许并不那么容易分辨，我们每个人心中都有自己的评价标准。

这是一款让人不知道如何评价的游戏，时而因为变态的难度陷入心跳加速，进退两难的境地，有时又会因为游戏中明显的恶搞而哭笑不得。也许因为它的生父是一个小公司，所以才会出现这样别具一格的游戏，一个恐怖的游乐园，其中包含各种可怕的人造陷阱，只要能通过便可以得到一笔奖金，它没有什么富有内涵的剧情，所企求的，仅仅是让每个玩家站在游乐园之中，屏息静气，明明知道面前就有陷阱等待自己，却只能义无反顾踏进去的恐慌感。

《病血》的变态有四，一是难度变态，用现在的标准来看是提示过少，不够体贴，初次接触游戏的时候，几乎所有人都要因为密集的陷阱惊吓先死上那么5、6次，才能在一个不起眼的小角落找到仪器，发现原来很多陷阱是可以观察到并躲开的。二是游戏中经常出现的恶搞，在战斗中可以呼叫直升机救援逃离战场，还会发现鬼娃娃花子和索尼克等人的行踪。三是关卡设置变态，一共六关，每关的主题截然不同，第一关的正统式鬼屋还比较像模像样，到了第四关就开始恶搞鬼娃娃花子，第五关干脆玩起金田一的杀人事件猜猜看，第六关则完全恶搞了《玩具总动员》……最后的变态表现则是结局部分，心脏无比强悍、酷爱恐怖事物的女主角在经历了这次游乐场之游后，回到学校里变成了一个如小孩一般胆小的可爱女生，容易被各种事情惊吓，需要他人的保护——相信这也是所有恐怖游戏制作者心底的期望吧。



出现征兆

进入游戏后没几分钟就死了；不管怎么找方法还是发现死得很快；完全不像是一款恐怖游戏应该出现的东西就在眼前晃荡……一款变态的恐怖游戏并不那么容易判断，但是只要继续下去，我们一定会感受得到。

变态伎俩

在第一关“死亡全垒打”的最后，一只怎么也打不死的怪兽如《寄生前夜》的最终生命体一般紧追玩家不放，我们屁滚尿流地逃了几里路，最终逃进一间操作室，迫不及待地向里面的工作人员求救，却看到他们正开心地摇动控制杆，自豪地谈论着用多少钱打造这只杀人怪兽机器，还微电脑控制、出力几万瓦……不要客气，操起球棒，将他们一个个砸得脑浆飞溅吧。

操作别扭

代表游戏 《九怨》《蔷薇法则》

在《零》取得了巨大的成功之后，一批和风式恐怖游戏跟风般袭来，想在一锅香喷喷的盛筵中分得一碗粥，这其中最为出名的，可能就是意境同样深远，风格同样诡异的《九怨》了。《九怨》受了前人影响而触发和风式恐怖的灵感本无可厚非，可惜就可惜在它还觉得那些脸色煞白，走路连声音都没有，说话全用腹语的阴阳师加上鬼怪的阵容不够华丽，干脆将《零 红蝶》仅有的一点操作问题也全盘吸收，融会贯通，形成了独特的“九怨式操作”，这就让人不能不呼吸急促，心跳失调了。



说实话，就恐怖元素的设定方面，《九怨》也算颇有建树，无论是艰深晦涩的剧情还是气氛的营造均达到了一定高度，将阴阳术和符咒引入恐怖游戏更是异常适合，面色苍白、没有表情的阴阳师与阴森恐怖的日式宅邸相得益彰，至于游戏中充溢的那些颇具创意的小道具，譬如一块白布上咳了几滴血就能成为打开大门的钥匙，更是值得称道，但是在这里，我仍要无情地批判它的操作别扭，对于一个差一点就能成为恐怖佳作的作品来说，这确实让人为之痛心疾首。

《零 红蝶》中最大的问题在于一对双胞胎少女的行动能力太差，跑起步来比别人走的还慢，到了《九怨》，除了阴阳师们因为各种原因跑得慢之外，攻击的动作更是慢到离谱，初时没有符咒的时候，只能握着一把扇子以慢动作往一群恶鬼的脑袋上扇啊扇，被反击，被咬，被抓被打如同家常便饭，活生生要将一个黑魔道士逼成战士。在恐怖游戏进入了现世代之后，只有两个游戏让我感到操作奇难无比，一者为《蔷薇法则》，另一个毫无疑问就是《九怨》了。

出现征兆

要开始恐怖的冒险了？别急着去找怪物火拼，先活动活动手脚吧，如果不幸发现跑步像走，走动像飘，抓根棍子挥下去需要一柱香时间，转身有半身不遂的嫌疑，为了不受虐还是放弃为好。虽然有达人可以在《生化危机》的豆腐模式下使用小刀全灭敌人，但是连豆腐都比这些主角灵活啊。

吓人伎俩

几只小鬼突然出现在面前，看起来行动相当迅速，我们慌乱地举起防身武器打下去，没中，再打一次，没中，再来一次，还是没中……

后记

桥段虽然只有那么几个，但是故事是永远说不完的，一千个人心中就有一千种诠释同一桥段的方法，这就是诠释的权利。虽然近年来恐怖游戏渐渐趋于大同，形成了寻找关键道具和开门为主的固有模式，让人眼前一亮的颠覆性创意日益稀少，但是我们仍可期待在这些固有的桥段中，有什么崭新的元素让自己眼前一亮。

桥段本身并不可怕，可怕的是创造者的想像力，恐怖并不可怕，可怕的是自己的想像力。

游戏进行时

IT' S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期轮值主持人：火云

在E3在美国那边如火如荼地进行着，我们本期的游戏进行时也同样精彩。在编辑部集体观摩了《变形金刚》电影之后，ACE飞行员同学怀着满腔的爱将《变形金刚》的游戏盘放入X360中……于是就有了本次游戏进行时中的内容，嗯，那是血与泪水的结晶。晴天经过了几天个奋战之后终于将《天和娘娘》完美通关，他的麻将心得对麻将苦手的玩家一定会有所帮助。《勇者斗恶龙 剑神》如此有趣的游戏自然是由玛娜来为您送上，下期还会有本游戏的详细攻略哦。《铁拳5 暗之复苏 在线》在公布了之后便再也没有了消息，本来想在本期带给大家最新网战心得的胜负师也只能无奈地等待了，本期的铁拳通信依旧精彩，各种小技巧的介绍一定会给大家带来帮助的。本次进行时还邀请来了掌机王的宇轩为大家带来《豆丁机器人》的心得。

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

Simoun 异蔷薇战争
颇具内涵的《机战》简陋版

当身为动画FAN的我把这张游戏碟放入PS2里打了一关后，老实说心里是非常失望的：曾经期待过的战斗特写全是静止图片，原作极为优秀的音乐被全部摈弃。可怜我的西田亚沙子大姐(的人设)和佐桥俊彦叔叔(的音乐)啊！不过在玩进去之后发现本作还是颇具内涵的。



游戏原名	シムーン異薔薇戦争 ~封印のリ・マージョン~		
机种	PS2	游戏类型	SLG

本作是根据去年4月开始播放的日本动画《Simoun》改编的游戏。在《Simoun》的世界里，所有人在出生时都是女性，长大成人后来到名为“泉”的圣地后才能决定自己的最终性别。游戏的世界观非常独特，在日本也拥有一批铁杆FANS。在游戏中对于原作世界观的介绍少之又少，这点颇不亲切。不过对于玩家来说想了解原作的话只要找来动画看看就行了。



游戏的流程比较简单。每一话由3个部分构成：交流→战斗→沐浴(你没看错，洗澡也是一个重要部分)。交流部分的玩法和普通的AVG比较像，玩家要控制主人公阿艾露四处移动，与各位主要角色搞好关系，也可以提升能力或整顿装备。战斗部分则是像《机战》那样的S·RPG，但精彩程度自然比不上此类游戏中的佼佼者《机战》(《机战OGS》和本作是同天发售的)。不过基本元素倒是一个不缺。最后的沐浴部分其实就是一次提升同伴好感度的机会，不过养眼的镜头自然是少不了的。

游戏最后的结局是由好感度最高的角色来决定的，一共有11种结局。要想达成特定角色的结局，多跑跑该角色的路线、多提升该角色的好感度就可以了。和“《樱大战》系列”一样，好感度提升时会有特殊音效，加上游戏的存档非常方便，所以就没有什么难度了。

合成是游戏的一大特色。合成是指将两种材料合为一种新的东西，在仓库中可以方便地进行合成。游戏中的合成没有什么规律可言，全靠玩家自行摸索，如放心不下记得多存档。不过合成的结果是非常值得期待的，如果顺利的话在初期就可以合成出非常强力的机体装备。游戏初期可能会出现材料不足或资金不足的情况，但在后期这些都不是问题。游戏中资金上限是99999999，各种材料的上限都是99，超过之后就浪费了。



通关特典

通关后会让玩家保存进度。利用这个进度开始新游戏，可以继承除好感度外的一切资料。从二周目开始，敌人的等级会上升20级，6周目后便会达到敌全员99级的上限，不过BONUS也会大幅提升。另外二周目的合成费用会下降20%，6周目后便会变为0，所以说游戏还是很厚道的。

开花高手！豆丁机器人 轻松悠闲的园丁生活

游戏原名	咲かせて！ ちびロボ！		
机种	NDS	游戏类型	ACT



游戏虽然没有继承NGC版那么丰富的冒险要素与设计独特的场景。但是你依然可以从中发现许多NGC版的精髓在里面，是一款今夏值得一玩休闲游戏。

掌机王 宇轩

在NGC末期，任天堂曾经推出过一款名为《豆丁机器人》的游戏。虽然销量不是很好，但其创意却被广泛肯定。你需要控制一个小机器人，拖着极其夸张的插头来帮助主人做家务或是完成玩具朋友们交给你的任务。而NDS的本作把冒险的场地挪到了室外，并改成了十字键与触摸配合操作。小机器人不再是做家务，而是经营一个已经荒芜的公园。

一说到经营，可能大家会想到“《牧场物语》系列”。确实，本作的基本理念与其有几分相似。刚到公园时，荒芜的土地上只有稀稀落落的几朵花，你需要给仅有的几个种子浇水，再使用触控笔匀速转动唱片，播放出优美的音乐才能使其成熟，播种出更多新的生命。

光种花算不上是经营，本作更多的经营要素体现在后期使用电脑对公园进行改造与美化上。植树、设置公共设施、建立纪念杯等等。这些东西不仅仅是为了吸引游客前来参观，当玩家在自己公园里开着玩具小车悠闲地兜风时，也能体会到周围环境的乐趣。坐在绿油油的山坡上，看着通过自己努力建造起来的“广阔”的公园还真是惬意啊。

当然，玩家不是一个人在战斗，游戏中还有许多“玩具”可以成为你的伙伴。每一个同伴都有它们自己的故事。一些对于人类来说十分可笑的梦想，在它们眼里，却是最难实现的。游戏还被套了一个“与大魔王战斗”的老套主线剧情，不过游戏的目的就是为了营造这种轻松的气氛，让你在不知不觉中，想起儿时的点点滴滴。



中华雀士 天和娘娘 Remix　邪恶并不是游戏的全部

游戏原名	みちゅ～かな雀士 てんほー牌娘 Remix		
机种	PSP	游戏类型	TAB

虽然本作是打着"麻将游戏"的旗号，但相信很多尝试的玩家都是"醉翁之意不在酒"，寻找杀生石的过程才是游戏最大的看点所在(笑)，和同时推出的NDS版本相比，PSP版缺少了使用触控笔的"邪恶"操作方式，但更加精细的画面也算是为这款以"观赏性"为主的游戏加分不少。



游戏的剧情十分简单直接，身为"天和牌娘"的"铃铃铃"(这就是主人公的名字，汗)接受西太后的委托，远渡重洋前往日本收集拥有神秘力量的"杀生石"来封印"千年妖狐"，并在所有同伴的帮助下成功完成任务。一开始游戏会让玩家选择一名同伴跟随自己，然后通过"两人麻将"的方式击败不断出现的对手(每次胡牌无论大小都会出现转轮盘的模式，由于速度很慢，几乎可以做到想要什么来什么，"牌娘"下的"天剑绝刀"是在听牌后必然自摸的无耻招式，"天上天下"更是秒杀对手的狠招，一不小心就会胡出90000以上"W役满")，最后再在特殊的"寻找模式"中寻找对手身上的"杀生石"(使用滑杆或十字键可以控制手掌的移动，如果有可以触摸的部位，手的形状会变为微微张开，此时按下○键就可以进行搜索，每个对手都需要触摸一定次数的部位才会出现最终的提示)。游戏最有诚意的还是为每位同伴准备了各自的"Ending Song"，其中不乏一些耐听的曲目，有兴趣的朋友不妨找来听听看。

游戏结局大揭秘

游戏中所有同伴的BAD ENDING共通，只要玩家在与最后的"白金妖子"对战后没有让所有同伴觉醒(转轮盘中"仲间"下的"觉醒"可以增加1点；根据玩家胡牌的大小也会相应增加，如果所有同伴觉醒完，在胡牌后画面左下方会显示"觉醒完了"的提示)就会看到；GOOD ENDING则刚好相反，并且只有达成GOOD ENDING才能在选择同伴的界面看到"クリア"的标识，当所有同伴全部通关后就会开启"游戏菜单"最下方的两个隐藏内容。另外，只要将一名同伴通关，再重新开始游戏可以在"寻找模式"中按×键直接放弃寻找"杀生石"，至于最后的结果会如何，就留待大家自己去游戏中慢慢欣赏吧。





铁拳通信 第七回

《铁拳5 暗之复苏》小技巧合集VOL.1

原定本次铁拳通信想将《铁拳5 暗之复苏 在线》大书特书，只是NBGI最近先是在搞《铁拳6》街机版的公测，又忙于E3各大作的宣传，似乎把这事儿给搁了一下，到截稿日为止还没有公布网战版可供下载的准确日期，真是让人等得心焦。于是乎，我又把有PSP拿出来，把从杂志、网络、铁友处收集来的小技巧整理了一下。铁拳通信将会不定放出小技巧的合集，各位玩家在对战中说不定哪天就用上了。这小技巧第一集，就先就几条我的老本行布莱恩的吧！

墙壁连技中马赫拳的运用

利用长距离搬运效果的空中连技把对手打到墙壁，再以基本墙壁连技 ⇨ LP RP LP追打是布莱恩的主要战法之一。不过，如果以老布的招牌技马赫拳(⇨➡RP)做为墙壁连技，攻击力同为30点，而且之后可以对对手的起身进行压制。具体运用是这样的：在马赫拳命中后，空点一下 ⇨LP，这样可以往前挤一小步。之后要确认对手的受身方向，向对手受身方向的反方向横移一小步，就能到达对手的侧面，如果对手选择站防，那么可以用⇨⇦RP将对手浮空；若对手有所防范选择蹲下，那么用LK+RK依然可以确定命中。注意，这一技巧的关键是 ⇨ LP要最速使用，对受身的对手使用投技应该出现的是侧面投，立即确认对手的受身方向有一定难度，需要多加练习。对有一定经验选择不受身的对手，⬀ LK可确定命中。


先以马赫拳做为墙壁连技威力也不小。


点一下拳可以挤至受身对手的侧面。


再以快招进行攻击，对手无法防御。



空中连技过程中横移到对手右方。



➡LP RK后对手不会弹开太远。



这样一来马赫拳的命中率可大幅提升。

⇨LP RK接马赫拳

在连续技中要以 ⇨ LP RK接马赫拳，经常有不太稳定的感觉，事实上，如果处对被浮空对手偏右的位置使用 ⇨ LP RK，之后马赫拳的命中率会大大提升。根据这个特点，布莱恩又有一套新开发的连续技：在⇦LP破招(COUNTER)命中后，输入 ⇦RP LP⇩，第二击会取消变为右横移，此后立即使用 ⬀RP，之后就是 ⇨ LP RK接马赫拳，74点的伤害，超过半条血了！而 ⬃RK后，如果双方有一定距离，可以先用右横移动后的 ⇩ LK RP，之后再来个 ⇨ LP RK接马赫拳，这串威力64点伤害的连技同样相当实用。

强力上段截击技

⇩⬀⬅RP是布莱恩的一招上段浮空技，出招时有后退动作，被对手防御只有6 帧不利，不会被确定反击，对于布莱恩左侧横移动的对手也有捕捉效果，性能方面较为优越。而且这一招的攻击距离比想像中的要远，可以出其不意，有很好的截击效果。中远距离命中时，可以用站立RP后前冲 ⇩ LK RP，再接 ⇨LP和马赫拳的空中连技进行追打，可以造成61点的伤害。如果离对手较近时，可以在命中后把站立RP换成⇨ RK，伤害会更大一些。熟练掌握的话，可以在实战中发挥不小的威力。



变形金刚

游戏原名	Transformers：The Game		
机种	X360	游戏类型	ACT

强大的外表，内在的空虚



托电影版的福，它敷衍了游戏版《变形金刚》所有机器人角色空前绝后的造型，加上游戏本身在机器人建模方面也极大的还原了电影版中变形金刚们复杂的造型，所以游戏版《变形金刚》仿佛带着一股前所未有的诚意向我们扑面而来。当然，经过多年的"上当"，我们已经深知电影改编游戏没有一个是好东西，这种思想根深蒂固。不过最后侥幸心理还是占据了上峰，我玩了几个小时，下面就是我再次上当的经验总结，希望读者吸取我的教训。

就玩半小时，够了！

游戏版《变形金刚》就是一位体力欠佳的拳击手，因为它禁不起长时间折腾，所以一上来就给玩家三板斧，好以此方式把玩家震住。确实，这样采取这样的策略效果还不错。我们可以看到游戏的角色建模非常不错（在电影改编游戏中），场景还比较复杂，而且玩家可以对场景进行任意破坏，把整条街区移为平地都可以。如果大肆破坏，还会增加犯罪等级，这时地球方面军队还会派出飞机，坦克等武装来对付你。这太好了，这下完全成了屠杀地球人的表演，无论是扮演汽车人还是霸天虎，玩家都可以为所欲为。这种表现会造成你以为游戏的自由度简直就是向《GTA》靠拢的美好错觉。闹了10来分钟，系统熟悉后玩家的好日子就到头了。接下来在无聊的任务中，玩家会发现游戏相对强大的外表下其实还是个空壳，至于是如何糟糕，我觉得还是留给玩家自己亲自去尝尝比较好。



霸天虎比汽车人好玩

如果你还愿意忍受游戏中种种恶劣的表现，期望在游戏中寻找奇迹，那我建议你在一开始的派系选择中请选择邪恶的霸天虎，而不是汽车人。由于霸天虎能够变形成飞机，移动方式比汽车人酷多了，而且不需要执行那些烦人的保护地球人的傻任务，所以玩家可以痛快地享受破坏的快感，而不用畏手畏脚。这是我认为游戏最好玩，也是惟一好玩的地方。如果玩家真的很喜欢变形金刚，其实还有一个选择，那就是2004年由雅达利发行的PS2版《变形金刚：舰队》，这是我觉得制作得最为精良的变形金刚游戏。

看了电影 千万不要碰这个游戏

本来计划看在多年对变形金刚的感情上坚持将这个游戏通关，不过当我看完电影回来后就再也不想碰这个游戏。因为游戏表现出来的内容和感觉连电影的千分之一都不到。《变形金刚》电影是一部长达两个半小时，却毫无冷场的超级大作。在游戏和电影之间，我仅向读者推荐去看电影而不是玩这款游戏。



勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔

游戏原名	ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔		
机种	Wii	游戏类型	A.RPG

新手勇者的电视屠龙记



有朋友看了我玩《勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔》半小时后说："Wii一出现，所有人的右胳膊都粗了半圈"，对《Wii Sports》如此，《大金刚 木桶喷射赛》如此，本作也如此。在Wii上推出的游戏总免不了沾染上身体运动的种种设定，也不管是好还不是好，适合还是不适合，《勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔》属于加得好还是加得不好现在还很难说，但是不可否认，用手柄砍杀怪物还是很痛快的。

首先要说的是，游戏开始之后将会以第一视角进行，这点大家大概一时适应不了，不过第一视角还不是最大的问题，最大的问题在于操作全部使用遥控器手柄竖着进行，方向键和手指相隔过远，虽然行走可以按住B键，但是依靠方向键转弯时多少有些别扭。





▲官网上还放出了一个类似史莱姆100的游戏试玩，史莱姆被砍之后就会分裂成两个，但是经过一定时间也会融合，玩家要在规定时间内尽量砍出最多的史莱姆，有兴趣的读者可以去试玩一下。

暂时先不管这个蹩脚的操作问题，实际游戏中最让人觉得爽快的就是挥动手柄战斗时，微微的震动感临场感十足，敌人也不像之前那样规矩，一战出现几个打完了事，而是分批扑进，一场战斗中会先后遭遇几批敌人，完全抛弃了RPG的回合制后，这种蜂拥而上的阵势让战斗很有效率，等级刷刷往上狂飙，完全不复之前在大地图上到处乱转找敌人PK的痛苦。

在游戏进行了一会后，就可以到城堡的Mini Game屋里玩小游戏，小游戏最高评价为S级，可以得到一些强化剑所需的素材作为奖励。由于篇幅问题，在这里先谈一下Mini Game取得高分的心得。

小游戏有两种，一是之前公布过演示画面的"史莱姆100"，只要在最短时间内用剑击中100个史莱姆即可，但是击中炸弹会在3～5秒钟挥剑不能。由于史莱姆出现并不在屏幕正中，需要锁定一个点进行攻击，所以这个游戏的关键就在于找到最适合的点，可以起到只定位一次便可以全灭周围史莱姆的作用。若是四个史莱姆以正方形的阵形出现，可定位在中心点上，以此为中心只要斜砍两剑即可；若以"人"字形出现则定位在最上面的史莱姆身上，省去了通常打法定位两次所需的时间。而在遇到"人"字形阵势的时候，还可以第一剑由下往上起手，到了最高点立刻转为向下，也较有效率。

另一个小游戏中，玩家手持一个靶子，会陆续出现敌人向玩家射击，让箭击中靶子的不同部位就会取得相应的分数，该游戏有三种模式：取得高分、按要求得点以及在多人射箭的情况下取得高分。这其中前两者比较简单，若要求S级评价可优先挑战，最后一个游戏有一定难度，不过当一排敌人连续射箭的时候，这些箭通常都在一条直线上，估算好这条直线后移动靶子，得到100分的几率会增加很多，S级评价并不难拿，当然，大家也可以考虑极限挑战，用靶子外侧200分的小绿点作为目标……



火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

变形金刚 X360 美版

原名 Transformers: The Game

隐藏指令

在菜单画面(即有Campaign/Bonus Features的画面)中，输入特殊指令就可以使用特定角色的G1换装(即初代造型)，或是开启隐藏任务。不过只能在可以使用这些角色的关卡中才能派上用场。

↓、←、←、↓、→、→、↑	G1版威震天
←、↑、↓、↓、←、↑、→	G1版爵士
↓、↓、↑、↑、→、→、→	G1版擎天柱
→、↓、←、←、↓、↑、↑	G1版红蜘蛛
→、←、→、←、→、←、→	没有军方或警方干扰
↓、↑、←、→、→、→、↑、↓	开启全部关卡
→、↑、↑、↓、→、←、←	开启2个塞伯坦关卡

此秘技对于PS2版也同样适用，不过有人反应G1版擎天柱的指令变为了↑、↑、↓、↓、→、→、→，还请大家注意。

名侦探柯南 侦探力训练机 NDS 日版

原名 名探偵コナン 探偵力トレーナー

令隐藏角色出现的密码

宿命对决(ライバル对决)模式是在反复进行侦探力测定之后追加的模式。在这个模式里可以与原作角色展开各种对决，而在游戏中有3名隐藏的人气角色，只要输入密码就能令他们出现。现在就将这些密码传授给大家：

工藤新一 マをS@7
工藤优作 てムM8P
怪盗基德 M2クめ&

注意是要在？的项目中输入密码哦。

真·三国无双DS 斗士之战 NDS 日版

原名 真·三国无双DS ファイターズバトル

与GBA版的联动

用GBA版《真·三国无双GBA》与本作联动的话，满足特定条件就必定可以拿到以下武将的稀有卡片，条件如下：

甘宁	将难度设为普通或以上，打过合肥。
周泰	将难度设为普通或以上，打过建业。
关羽	将难度设为困难，打过蜀道。
张飞	将难度设为困难，打过成都。
张郃	7分钟以内通过许昌。

特殊组合

如果出战时带上特定组合的卡片，就可以获得特殊效果。这里提供两种比较实用的。

张姓武将大集合：带上张角、张梁、张宝、张飞、张辽、张郃这6张卡片出战，可以令目标值下降1/4。

君主大集合：带上4张君主卡片出战，可以令防御力提升50%。

什么？你居然不知道除了曹操、刘备、孙权外还有谁是君主？看来我只好公布正确答案了，还有：曹丕、孙策、孙坚、吕布、张角、董卓、孟获、袁绍、何进、袁术和马腾。

陨石大战 迪士尼魔法 NDS 日版

原名 メテオス ディズニー・マジック

全关卡出现

只要在标题画面中输入特定指令，便可以自由选择本作的全部关卡。而且使用了这条秘技后，就连需要过关后才能观看的插画也能自由观看。这个非常有用的指令是：

B、X、B、X、R、L、R、L、SELECT。

最高难度

只要在标题画面中输入另一条指令，便可以从初期便挑战游戏中最高难度专家模式(エキスパートモード)。这条指令是：

L、B、R、X、L、B、R、X、SELECT。

本以为加上迪士尼的人物会大卖，不过游戏在日本的销量实在一般。

怪物猎人P2 官方更新揭示板

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

根据目前官方公布的消息，本作所有的特典内容已经全部开放，接下来各位玩家就只能期待官方任务的每周更新了，而且最近大量关于PC网络版的新增内容更是看得编辑部的“猎人众”心痒痒，真希望“《怪物猎人》系列”的正统续作尽快推出吧！

6月15日更新

神秘の怪鸟



Hint 这次大家需要在密林区域进行“狩猎小怪鸟”的行动，所以可以用此任务来完成大怪鸟“最小金长金冠”的收集。由于体型的关系，原来威胁并不大的甩尾攻击现在却变得异常凶狠，一旦不小心被其甩到就很有可能被追击至死，不过只要掌握其甩尾必然先往左的规则就并不难回避；濒死时使用的冲刺攻击预备动作也没有正常大小的大怪鸟明显，所以攻击时千万不可贪刀，随时保持一定距离是作战的准则。消灭两只小怪鸟会出现“支给品”，等待任务时间结束或将ネコタクチケット放入红色的箱子都可以完成任务，过关奖励会得到“勇气の证”。

6月22日更新

最强の矛、最强の盾



Hint 任务的标题虽然很有气势，但是大斗技场中下位的镰蟹和盾蟹实力的确不敢恭维，玩家只需要准备一把高雷属性的武器就能轻松搞定它们。一开始大家可以把目标放在动作相对比较灵活的镰蟹身上，进攻时一定不要被敌人逼到墙边，不然很容易被它们庞大的体型挡住而无法逃脱，不过以前打过这两种敌人的玩家都知道，其实它们的正前方反而是最安全的地方，惟一需要提防的就是盾蟹原地跳起的重压攻击，过关奖励中仍然会得到“勇气の证”。

6月29日更新

电击祭 幻の决战

Hint 由于战斗的场地在决斗场，所以出发前一定要准备足够的クーラードリンク来抵消高温带来的持续伤害。这次上位麒麟的体力非常高，如果玩家对使用锤子打麒麟还不太顺手，那么选择其他的武器战斗可能会持续比较长的时间，战斗中尽量在比较开阔的地方与麒麟周旋，千万不要因为麒麟和自己的距离拉远就进行追击，否则一旦进入狭窄区域就会相当危险，胜利后可以得到“电击Gチケット”的特殊奖励，用于强化“ポリタンG”的大锤(攻击780，雷420)。



7月6日更新

双璧！黑き热风



Hint 又是一个相当无耻的任务，因为两只黑铠龙交叉扫射的火炎根本让你无缝可钻，再加上场地中的高台高度不足，所以想投机取巧的玩家还是老老实实叫朋友一起来对付它们吧。要想顺利完成这个任务需要一定的运气成分，不过可以在初次进入斗技场时，趁敌人咆哮的时候在场地中放置麻痹陷阱，之后再引诱它们撞上去，然后猛攻被限制行动的敌人，同时其他同伴再寻找机会布置新的陷阱，如此反复直到其中一只黑铠龙。过关奖励中能得到“铠龙の延髓”，还有“狱炎石”、“重铠玉”等高级素材，它们可都是后期S级装备所不可或缺的原料哦。



霸王	Codemasters/Triumph Studios	ACT
X360	Overlord	美版
	2007年6月26日　1—4人	49.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

你是否曾经想过当一名统领万千恶魔、无恶不作、随心所欲的魔王吗？《霸王》这款游戏绝对符合你的胃口。在这款游戏中你完全不必考虑英雄主义与仁慈之心，毁掉人类的家园、杀死他们的羊、冲进半身人的宴会将他们的食物全部抢走后再把漂亮的女仆带走为自己服务、甚至在那些孤傲的精灵们的领地你也可以大肆杀戮，在这款游戏中充满了作恶的机会。当然，游戏的自由度很高，还会有一个“邪恶度系统”，该系统会根据玩家在游戏中行为改变玩家的邪恶度，邪恶度的高低影响着人类对于你的态度，甚至有可能改变结局的走向。

文 火云　美编 anubis

基本操作

十字键	切换魔法
左摇杆	控制霸王移动
右摇杆	控制恶魔移动，将摇杆压下为切换视点
X	使用魔法
A	普通攻击
B	召回恶魔

Y	使恶魔待机
LB	视点归中
RB	选择恶魔种类
LT	锁定目标
RT	指挥恶魔进攻
START	调出系统菜单
BACK	调出状态菜单

特殊操作

本作的操作比较繁琐，X360手柄上的每一个按键都各司其职，再加上一些组合键的运用，恐怕玩家在游戏一开始后会有一段时间需要适应游戏的按键操作。在熟悉了游戏的操作后，游戏的操作还是会很流畅的，AI上的合理设计使得同时使用左摇杆与右摇杆来控制霸王与恶魔也不会让人手忙脚乱。



切换操作恶魔

在游戏中有许多挡路的火焰或毒雾需要特定的恶魔才可以解除，如果其他属性的恶魔上前则会白白送死，所以熟练地快速切换控制恶魔的属性是十分必要的。按住RB键之后画面的右下方会出现代表恶魔属性的头像，此时按手柄上的X、Y、B、A键就可以选择相应属性的恶魔了，选择后只有该属性的恶魔会对玩家的指令做出反应。再次按RB键即可选择全部的恶魔。

召唤恶魔

锁定场景中冒着光芒的土推，然后再按B键即可将恶魔召唤出来，但前提是你能够召唤此属性的恶魔并有足够的魂，不同属性的魂可以通过杀掉敌人来获得。与召唤恶魔类似，玩家可以将不需要使用的恶魔送回土推中，它的操作是锁定土推后按住RT键。

选择待机

按Y键即可将选定的恶魔在指定的地点待机，在一些需要霸王独自通过的道路时可以选择使用此项指令，也可以将红色恶魔在原地待机，然后控制其他恶魔将敌人引过来后在远处将它们击杀。选择将恶魔待机后，再次锁定待机处的旗帜按下B键即可取消恶魔的待机状态。注意，待机时间过长恶魔也会自动取消待机状态。



城堡篇

城堡的建设

作为一名魔王，如何将自己的城堡修建的更加漂亮这个面子工程十分重要。游戏中玩家可以指挥自己的部下到世界各地收集物品，将这些物品搬回城堡中就可以开启城堡中的已经废弃的房间，而那些提升恶魔数量、体力与魔力上限的石柱等也会被安放在王座的后方。游戏中期开放了卧室后就可以对城堡进行装潢了，当然这些装修是要花钱的（后期还可以选择一位压寨夫人来点缀你卧室里那张豪华的大床）。如果玩家走邪恶路线的话还可以将各个场景中的女仆抓回城堡为自己服务，坚定要做一个好人的玩家就别惦记着这个事了。



装备锻造

与常见的美式动作游戏不同的是，在本作中霸王的装备并不是靠捡敌人掉落或在商店中购买获得的。游戏中敌人掉落的物品是给手下的恶魔们装备的，商店在本作中也是不存在的。霸王的装备是通过城堡中的熔炉来升级的，而熔炉则需要在游戏中找到并搬回城堡才可以使用。游戏中的三个熔炉分别在Spree村左侧的门外(Steel)、Heaven Peak下水道的左侧(Durium)与Goldo's Stronghold(Arcanium)外左侧的洞穴内可以获得。每种熔炉所打造出的装备也有所不同，Steel系的质量最差，Arcanium系的装备最好，打造装备除了要消耗金钱外还会消耗大量的魂，所以在初期玩家可以不必刻意去打造装备。打造出的装备属性是由打造时消耗的魂来决定的，比如如果在打造武器时以红色魂为主，那么锻造出的武器就会附加火属性，武器也会发出与该属性相对应的光芒。



锻造附加属性列表

装备种类	褐	红	绿	蓝
武器	增加攻击力	附加火属性	增加暴击伤害	增加击飞率
铠甲	增加防御力	提升魔力上限	徐徐回复体力	提升体力上限
头盔	增加恶魔上限	增加恶魔上限	增加恶魔上限	增加恶魔上限

©2005-2007 Triumph Studios B.V. ("Triumph"). All rights reserved.



恶魔篇

游戏的一开始你只有5个小弟陪着你打家劫舍，不过随着你在世界各地寻找收集的物品，很快就可以拥有一支规模相当可观的军团。战斗时玩家可以使用右摇杆轻松的控制他们，玩家可以按下RB键后选择一种类型的恶魔把他们编成小队去袭击指定的敌人，如何正确的运用不同种类的恶魔战斗与解谜是游戏的关键。



同《Pikmin》类似，游戏中有着4种不同属性的恶魔可供玩家使用，但是前提是你需要在游戏中获得他们的灵魂才可以对他们进行召唤。

①褐色的恶魔是最初就可以使用的恶魔，他们的攻击力与生命值都是最高的，可装备的武器与防具的种类也是最多的。战斗的主力，游戏无论前期还是后期靠数量上的优势即可轻松地解决掉大部分敌人。

②红色的恶魔则是火属性，只有他们掌握着将游戏中挡路的火焰熄灭的能力，他们的攻击方式是远距离的火球攻击，可以站在褐色恶魔的身后在后排发动攻击，但要注意不要在有草丛的地方使用火焰魔法，否则会将在前方战斗的恶魔烧死。在Melvin的厨房里面可以找到它们，把红色恶魔从牢笼里放出来后即可在此场景中召唤，但是想要真正的召唤它们必须要把它们的巢穴搬回城堡。

③绿色的恶魔可以将场景中的毒雾解除，不过它们的正面作战能力有些不足。但是绿色恶魔拥有待机后隐身的能力，在对付一些行动缓慢的大型敌人时有特效。得到红色恶魔后解除Evernight森林入口的火焰路障，在Viridian Caverns的洞穴中即可找到召唤它们的巢穴。

④蓝色的恶魔是惟一可以进入水中的恶魔，对魔法免疫并有将死去的同伴复活的能力(需在灵魂消失前进行救助)。但是蓝色恶魔的战斗力却是四种恶魔中最差的(你可以控制一名蓝魔与一个村民单挑试验一下)，在Heaven Peak城外的洞穴中可以找到它们的巢穴。



恶魔可以通过捡起木桶与敌人身上掉下的装备来提升战斗力，本作中切换场景再返回，上一个场景中的可破坏的物品与宝箱都会恢复原状，玩家可以利用这一点来刷装备与金钱。战斗的主力应该是红色与褐色恶魔，蓝色与绿色恶魔只需带上一到两个用来解除路上的机关即可(也可以使用绿色恶魔采用暗杀战术)。率领恶魔数量的上限可以通过将各个场景中的黄色石柱搬回城堡来提高。恶魔的魂除了杀敌外还可以在城堡中的地下竞技场来获得：Battler Beetle可以获得褐色魂；Magma Beetle可以获得红色魂；Puff Beetle可以获得绿色魂；Dazzler Beetle可以获得蓝色魂。每次战斗胜利后能够获得75个魂，选择合适的恶魔出场即可轻松获得战斗的胜利。

堕落之道

游戏的自由度很高，你可以选择做一名沽名钓誉的伪君子，打着普度众生的旗号帮助人类，但是你的手下可没有你那么好的表演功夫，他们在帮助农夫放羊时还是会忍不住将那些可怜的羊羔砍死。所以，别装蒜了，在这个世界里做一个彻头彻尾的坏蛋才不愧于“Overlord”这个称号。选择正义之道和邪恶之道除了在任务上会有所区别外，霸王所习得的魔法也会不同。正义的道路注意不要滥杀无辜，也不要在精灵的领地放火即可。要想做一个十恶不赦的坏蛋需要满足的条件就有些繁琐，有些邪恶的任务(黑色标记)还真有些麻烦，下面就为大家列出邪恶度达到100%需要完成的任务。



邪恶度 100% 达成条件列表

任务名	达成条件
Killed the first peasant	杀死 1 位人类村民
Trash Spree	抢劫 Spree 村庄内所有房屋，控制恶魔闯入房屋
Killed 20 Peasants	杀死 20 位村民
Kept Peasants Food	在半身人老巢找到食物后将挡路的村民杀死后，将食物搬回城堡
Killed 10 women	杀死 10 位妇女
Killed 100 peasants	杀死 100 位村民
Captured the 10 slaves	抓到 10 名女仆，需要邪恶度在一定程度以上
Suppressed Spree	征服整个 Spree
Harraser of Humans	杀足够多的人类
Chose Velvet over Rose	选择 Velvet 为压寨夫人
Burn the Sacred Grove	将精灵领地内的古树烧掉
Fed the Elves to the slugs	半身人矿坑内无视精灵的求救
Killed 10 elfs	杀死 10 位精灵
Took the gold instead of saving Elfs	半身人矿坑内将黄金直接搬回城堡
Trashed all the houses in Heaven's Peak	抢劫 Heaven's Peak 内所有的房屋
Stole the Mother Goddes Statue	强行将沙漠中的 Mother Goddes Statue 搬回城堡
Killed the traitors of Spree	杀掉 Spree 内的起义者
Enemy of Mankind	杀掉能见到的任何生物

游戏成就列表

成就名称	点数	获得方法
Power up the Tower	10G	将 Tower Heart 搬回升级你的城堡
Rebuild the Tower	10G	将吊车搬回城堡开始重建工作
Obtain a Mistress	20G	找到 1 个压寨夫人
Retrieve the Food	10G	将食物运回城堡
Defeat Melvin	20G	击败 Melvin
Defeat Oberon	20G	击败 Oberon
Defeat Sir William	20G	击败 Sir William
Defeat Goldo	20G	击败 Goldo
Defeat Jewel	20G	击败 Jewel
Defeat Kahn	20G	击败 Kahn
Defeat the Wizard	50G	击败 Wizard
Full Corruption	50G	邪恶度最高完成游戏
Zero Corruption	50G	0 邪恶度完成游戏
Red Minions	10G	可召唤红色恶魔
Green Minions	10G	可召唤绿色恶魔
Blue Minions	10G	可召唤蓝色恶魔
Steel Smelter	10G	将熔炉搬回城堡
Durium Smelter	15G	将第 2 个熔炉搬回城堡
Arcanium Smelter	20G	将全部熔炉搬回城堡
Ultimate Steel	10G	得到 1 套 Steel 装备
Ultimate Durium	20G	得到 1 套 Durium 装备

成就名称	点数	获得方法
Ultimate Arcanium	40G	得到 1 套 Arcanium 装备
Full Durium	10G	得到全部的 Durium 装备
Full Arcanium	20G	得到全部的Arcanium装备
Minion Harvester	10G	收集 10 个灵魂
Amass Minions	10G	收集 250 个灵魂
Minion Hoarder	15G	收集 1000 个灵魂
Minion Multitude	40G	收集 10000 个灵魂
Tower Master	40G	收集全部的城堡部件
Ultimate Horde	40G	自己的恶魔得到充分装备
Dungeon Dabbler	20G	击败一半的地牢敌人
Dungeon Overlord	30G	击败全部的地牢敌人
Mistress Master	40G	满足妻子的所有愿望
Survivor	10G	生存模式撑过 5 分钟
Superior Survivor	20G	生存模式撑过 15 分钟
Ultimate Survivor	30G	生存模式撑过 30 分钟
Compete in Pillage	10G	完成 1 次掠夺赛
Win in Pillage	20G	赢得 1 次掠夺赛
10 Wins in Pillage	30G	赢得 10 次掠夺赛
50 Wins in Pillage	40G	赢得 50 次掠夺赛
Compete in Slaughter	10G	完成 1 次屠杀赛
Win in Slaughter	20G	赢得 1 次屠杀赛
10 Wins in Slaughter	30G	赢得 10 次屠杀赛
50 Wins in Slaughter	40G	赢得 50 次屠杀赛

文 曹纲　编 D·S　美编 菲菲





スーパーロボット大戦 OG ORIGINAL GENERATIONS

游戏发售之前，许多机战FAN总是不屑一顾地说："我对这款《OGS》不感兴趣，一款揉合两部GBA作品的大杂烩能有多大作为？而且没有动画作品支撑的《机战》又有什么看点可言？"——只因LOGO里那个"原创世纪合集"的标签。

然而，游戏发售之后，这些人中的绝大部分都闭上了嘴，讶异与惊喜之情溢于言表，毫不做作，毫不夸张。

在近两年的经典游戏系列里，没有多少作品能像《机战》这样始终不停地在对系统进行大刀阔斧的调整与重构，这是一种革新的姿态，也是一种自信的骄傲，至少这次的"双机组队"系统已经再次证明了Banpresto的创意天赋与制作实力。拜此所赐，一款重制版作品竟然玩出了全新的感觉，这简直和第一次在Wii上玩到《生化危机4》时的心情一样奇妙。

总之，无论新老FANS，本作都是您不可错过的新锐作品。如果您向来由于讨厌高达等机器人动画而未曾接触过"《机战》系列"，那么本作则更将是您无法拒绝的理由——一个完全由原创机体和原创剧情组成的机械战棋世界，身为一个玩家的您怎能如此就轻易错过呢？

也许，怀有飞往银河的憧憬永远都只是一个梦想，但一个拥有梦想的游戏却绝对不容我们忽视。

超级机器人大战 原创世纪合集	Banpresto	S·RPG
PS2	スーパーロボット大战 Original Generations	日版
	2007年6月28日　1人	6980日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

©SRWOG PROJECT©BANPRESTO 2007

OG-System 系统启动

Point.1 按键操作

地图画面

键位	效果
左摇杆(方向键)	移动
右摇杆	转动方向(左右)以及调整远近(上下)
○	调出菜单
×	显示光标所在处的地形效果
△	切换是否显示气力
□	切换是否显示双人小队
SELECT	查看帮助
START	查看整个战场的缩略图
L1(R1)	上一个(下一个)可行动的我方单位
L2(R2)	上一个(下一个)敌方单位
L3	在地图上用红色做上标记
R3	切换右摇杆上下调整的内容

战斗选择界面

△	切换战斗动画的开关
□	显示详细战斗信息
L1	切换队员的反击行动
R1	切换队长的反击行动
R3	切换援护攻击的开关

光标停在我方机体处时

×	查看机体和地形情报
△	变形
□	切换双人小队中的主机

【以上键位设定可在游戏中自由更改】

Point.2 武器选择系统

武器选择系统是"《OG》系列"的标志系统之一，游戏中每台机体的武器分为固有武器和外挂武器两类，后者在最前面有A标志，可在过关整理时使用"武器选择"来卸下。外挂武器的入手方法除了我方的机体自带外，还有些是在战场上打倒特定敌人留下的。要增加外挂武器，只要在"武器选择"时找到需要增加武器的机体，再选择所需的武器即可。在这个界面按□键的话，可卸下当前机体的全部外挂武器。

不过增加武器也有限制，首先，一些特殊机体是不能调整武器的，例如SRX、サイバスター等；此外，能增加武器的机体也都有自己的武器槽数值(Wゲージ)，只有所选武器的武器槽数值不超过机体所剩下的才能够装备，例如武器槽只有10点的母舰之类的，也就只能装备修理装置和补给装置了。



推荐外挂武器

外挂武器的好处是可根据需要来随时调整所在的机体，强化后的武器也可以换到其他机体上来发挥作用，带给我们不少自由发挥的空间。下面就来推荐一些较好的武器，可优先给予强化。

M13ショットガン

ALLW属性在中后期会很有用，改造的费用也只有165000，但是2～3的射程以及7发残弹限制了它的价值，需要用加射程的特殊弹来补充。《OG1》中可改造一把备用，《OG2》中由于威力下降W槽上升，更有强得多的替代品，基本被放弃。

M950マシンガン

物美价廉的选择，仅仅花费110000的资金就可以将攻击力由2300强化到4800，15发残弹也可以充分发挥作用。初期推荐强化3把左右，那么前期和中期练机师的击坠数、过关、拿熟练度都会轻松很多，后期也有不错的作用。在《OG2》中，M950マシンガン的残弹数由15增加到20，需要的武器槽则由25降低到15，更是明显强化，更加好用。

リニアミサイルランチャー

《OG1》中并未出现的武器，在《OG2》中可替代M13ショットガン作为ALLW武器的主力。射程、威力、残弹都比较理想，也可以装填特殊弹，增加移动后攻击的P属性后更好用。缺点是改造费用要275000，此外是ミサイル，对于有"ジャマー"技能的敌人会有50%几率无效。

アーマーブレイカー

特殊武器中对BOSS战使用最多的武器之一，记得和有直击的机师搭配使用，其他降低气力和EN的特殊武器也可以适当使用。注意这些特殊武器都是无法强化威力的，同时残弹数也很少。

其他隐藏武器

狮子王刀、重力炮，"《OG》系列"中的标志外挂武器，在《OG2》中还有更多类似的武器。它们的共同特点是攻击力高，地形适应为SSSS，无消费或者消费量相对较低，入手需要特殊条件，改造费用为最高的357500。这些基本都会成为我们中后期的主力武器，资金充足的话可充分强化。

①シシオウブレード(狮子王刀)，无消费，所有外挂武器中惟一自带防护罩贯穿属性的

②グラビトン・ランチャー(重力炮)，威力最高，惟一的ALL属性隐藏武器，消费EN较多，需要机体和机师做相应调整，例如改满EN，习得Eセーブ等等。

③ステルス・ブーメラン，高威力无消费，改造费用也只有275000。3～5的射程有时会比较麻烦。

④ブーストハンマー，和シシオウブレード同样的攻击力，但P属性1～4的射程明显更加好用，虽然有EN消费，不过是可以忽略不计的5，会心率也高到+70%，《OG2》中最好用的武器之一。

⑤ネオ・チャクラムシューター，改造只增加1600的攻击力，但拥有格斗武器中惊人的1～7格射程，消费也仅仅是15EN。

⑥G・インパクトステーク，性能优异，但是因为仅仅6发残弹而很少得到改造……

Point.3 熟练度系统

本作的熟练度系统沿袭了"《机战》系列"的一贯设定，其具体内容如下：

1.满足每关设定的熟练度获得条件即可得到相应的熟练度；(可在"作战目的"中查看)

2.获得熟练度后，所有己方队员均可同时获得一定量的PP值；

3.熟练度数值达到一定程度后，游戏的难度会发生变化(共分"易"、"普"、"难"三种)，熟练度越高，敌人就越强，满足胜利条件也就越难；

4.相应地，熟练度越低，战斗就越简单，击坠敌机后获得的资金也会增加；

5.如果在GAME OVER后继承等级再次挑战某一关卡的话，那么是无论如何也不会拿到该关卡的熟练度的，这点请尤为注意。



剧情对话可按R1+○键加速，按R1+START键跳过。

Point.4 特殊弹

本作的全新系统，需要用2～3个素材来开发出特殊弹，再装填到所需武器上即可发挥作用，装填后武器的最前面有B标志。特殊弹的性能一般为素材性能之和，装填后武器性能也会得到相应增加。不过一些特殊素材的组合还会有出现其他的附加效果(该特殊弹的整体效果为素材之和再加附加效果)，此时开发出的特殊弹是蓝色的，而不是普通的白色，下面就来举一些例子。

①相反素材的叠加

开发素材	附加效果
(攻击力↑射程↓)+(攻击力↓射程↑)	命中+20、会心+10、防护罩弱体
(攻击力↑射程↓)+(攻击力↓射程↑)+(バリア弱体 气力↑)	气力-15、防护罩贯穿
(命中↑クリティカル↓)+(命中↓クリティカル↑)	防护罩弱体

②同项目的叠加

任意三种不重复的地形↑合成后会附加第四种地形效果↑，也就是说开发出的特殊弹是四地形↑。

开发素材	附加效果
(攻击力↑射程↓)+(命中↑射程↓)+(クリティカル↑射程↓)	射程+1，有移动后攻击的P属性
(バリア弱体 气力↑)+(气力↑)+(气力↑)	命中+30、气力+5、能力ダウンL3(P系)
(气力↑攻击力↓)+(气力↑攻击力↓)+(射程↑攻击力↓)	装甲ダウンL2(R系)
(命中↑射程↓)+(命中↑クリティカル↓)+(命中↑)	クリティカル+30，命中ダウンL2(R系)
(クリティカル↑射程↓)+(クリティカル↑命中↓)+(クリティカル↑)	运动性ダウンL2(R系)

③素材重复

开发素材	附加效果
(气力↑)+(气力↑)	命中+20，能力ダウンL2(P系)
(バリア弱体 气力↑)+(バリア弱体 气力↑)	气力+10，バリア弱体效果消除，攻击ダウンL2(R系)

④其他类型

开发素材	附加效果
(攻击力↑クリティカル↑)+(射程↑命中↑)+(地形适应↑)	气力-5，バリア弱体
(攻击力↑射程↓)+(气力↑攻击力↓)+(气力↑弹数↓)	有移动后攻击的P属性

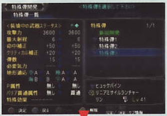
特殊组合就列举以上这些，大家还可以自己继续尝试新的组合。以下几种组合比较实用，推荐使用。

开发素材	附加效果
(攻击力↑射程↓)+(攻击力↓射程↑)+(バリア弱体 气力↑)	气力-15，防护罩贯穿
(バリア弱体 气力↑)+(气力↑)+(气力↑)	命中+30、气力+5、能力ダウンL3(P系)
(气力↑攻击力↓)+(气力↑攻击力↓)+(射程↑攻击力↓)	装甲ダウンL2(R系)

可装填特殊弹的武器其实并不多，具体如下，可参考前面所推荐的外挂武器以及实际性能来进行选择。

《OG1》	M950マシンガン、G・リボルヴァー、M13ショットガン、バースト・レールガン、ブーステッド・ライフル、ツイン・マグナライフル
《OG2》	M950マシンガン、G・リボルヴァー、M13ショットガン、バースト・レールガン、G・レールガン、ブーステッド・ライフル、M90アサルトマシンガン、ツイン・マグナライフル、レクタングル・ランチャー、リニアミサイルランチャー

特殊弹可随时再还原成素材，开发时选择该特殊弹然后去掉所有素材确认即可。不过装填了的要先卸下才能还原，要卸也很简单，在开发画面按□键即可。可还原是个挺好的设定，这样在初期就可以放心开发特殊弹，并根据新获得的素材来随时调整。遗憾的是可装填特殊弹的武器太少了，即使是《OG2》中增加了一下，也不包括那些最强的武器。







Point.5 双人机体系统

双人机体系统(ツインユニットシステム)是本作的新增系统，对战斗的影响也是多方面的，下面就来仔细讲解一下。在战场上，任何两个机师气力在110以上且机体在相互的周围8格中(也就是一机体位于另一机体为中心的3×3正方形内)，此时就可以用合流指令来组成双人小队，在地图上也有Twin标志。合流后的双人小队有如下特色：

1.Twin机体

小队的移动力是双方移动力的平均值取整数，移动类型则是双方共有的移动类型，例如空陆+陆水则为陆。

组成小队后会获得一定的加成，加成值则由双方的机体特性来决定，游戏中的机体特性有如下几种：

特性	效果	W效果
格斗	格斗武器的伤害值+5%	移动力+1
射击	射击武器的伤害值+5%	射程+1
念动	念动武器的伤害值+5%	念动力LV+1
命中	命中率+5%	クリティカル率+50%
回避	回避率+5%	机体追加"分身"能力
防御	受到的伤害-5%	バリア效果+200
泛用	命中率+5%、回避率+5%	格斗、射击武器伤害+5%



组队后的加成为两机体的特性效果之和，例如命中+回避就是命中回避+5%；两机体的特性相同时则为效果+W效果，例如格斗+格斗则为格斗伤害+5%，移动力+1，特性相同的机体组成二人小队在加成方面会更有特色，组队时可予以参考。

2.Twin机师

组队后机师可使用双人精神(ツイン精神)，使用时要消费双方相同的SP。集中力对双人精神也有效，例如A和B组队，A有集中力，那么使用A的双人精神时都是按照80%的SP消费来计算，但是使用B的双人精神时则都是正常的消费。此外，对于合体的多人机师来说，只能使用主机师的双人精神，而龙虎王则可以通过变形来使用两个人的双人精神。

双人精神中有魂、斗志、连击、大激励等众多强力精神，可视情况适当加以使用。此外，组成小队后，单人精神中的一些效果也能扩展到整个小队，例如加速、努力、幸运、觉醒、友情等，但是需要注意，如果使用精神后解散，则单人精神效果只有使用者才会保留，双人精神(例如魂、斗志)则会都消失。



战斗画面可按○键加速，按×键退出，加速还可在使用地图兵器以及之后一堆敌机爆炸时发挥作用。

3. Twin战斗

组队后两机体会有主次之分，可在小队上按□键或者选择相应的メイン指令来切换。战斗时两机体都会参加战斗，如果攻击对象也是两人小队，那么可选择分别攻击和集中攻击，前者是我方的主机师和副机师分别攻击对方的主机师和副机师，后者则是我方两人攻击所选的一个目标机体。前者也会受到对方的分别还击，后者对方两机体的还击都是针对我方的主机体。

注意不是对位攻击时，也就是我方主机攻击敌方副机或者我方副机攻击敌方主机时，造成的伤害只有正常的65%，机师习得集束攻击后可将这伤害提升到85%。即使这样也要比援护攻击造成的伤害更大，因为和援护攻击不同，我方两个机师都能够使用热血或者魂来增加伤害。此外小队战斗时仍然是可以有援护攻击和防御的，而无论是小队一方还是援护一方都能使用合体攻击，甚至一次战斗4台机体都是使用合体攻击！

此外和GBA上的《OG2》相比，本作没有了连续攻击的系统，却因应双人机体系统增加ALL和ALLW属性的武器。前者可同时攻击敌方小队的两名成员，后者甚至可以同时攻击相邻两个小队的共4名敌人！注意，使用ALL和ALLW属性武器攻击时，援护攻击以及敌方的援护防御是无法发生的。





击坠敌人时，小队的机师都可以获得相应的经验值和PP，但是副机师只能获得75%，学习ラーニング可提升到100%。主机师使用修理或补给获得经验值时，副机师是不会获得经验值的。整体来看，双人机体系统算是小队系统的简化和修正版本，目前来看还是比较成功的。

OG-Data 资料格纳库

Point.1 精神一览

丰富多彩的"精神"是"《机战》系列"的一贯特色，凭借"精神"系统的辅助效果，我们可以完成许多"不可能完成的任务"，本作在精神效果上进行了一定调整，而"双人精神"的出现也尚属首例，敬请留意。



单人精神指令

名称	效果	对象
热血	下一次给予敌人的伤害2倍	自机
ひらめき	下一次完全回避敌人的攻击	自机
不屈	下一次受到伤害时伤害值为10	自机
铁壁	一回合内受到的伤害为1/4	自机
集中	一回合内命中回避+30%	自机
必中	一回合内命中100%	自机
感应	所选择的机体获得"必中"效果	所选的我方机体
加速	下一次移动时移动力+3	自己小队
觉醒	行动回数+1，不可重复	自己小队
根性	回复HP最大值的30%	自机
ド根性	HP完全回复	自机
信赖	所选择的机体HP回复2000	所选的我方机体
友情	选择的小队或机体HP全回复	所选的我方小队或机体
补给	所选择的机体的EN和残弹全回复。	所选的我方机体
气合	气力+10	自机
气迫	气力+30	自机
激励	所选择的机体气力+10	所选的我方机体
てかげん	可击坠敌人时留下10HP，只对比自己技量低的敌人有效	自机
狙击	下一次MAP兵器以及射程1以外的武器射程+2	自机
直击	下一次攻击对象的防御能力和援护防御无效	自己小队
侦察	获得所选的敌机体的情报	所选择的敌方小队或机体
脱力	所选择的机体气力-10	所选的敌方机体
爱	加速+热血+必中+ひらめき+气合+幸运+努力	自机/自己小队
幸运	下次战斗获得的资金2倍	自己小队
祝福	所选的小队获得"幸运"效果	所选的我方小队或机体
努力	下次战斗获得的经验值2倍	自己小队
应援	所选的小队获得"努力"效果	所选的我方小队或机体
直感	必中+ひらめき	自机
再动	让已经行动的我方小队可再行动一次	所选的我方小队或机体
突击	一回合内，MAP武器之外的武器均可移动后攻击	自机

双人精神指令

名称	效果	SP消费量	对象
绊	HP回复50%	40	自军全体
大激励	气力+5	75	自军全体
修行	下次战斗获得的PP2倍	50	自己小队
予测	一回合内，敌机回避率减半	40	敌军全体
かく乱	一回合内，敌机命中率减半	40	敌军全体
魂	下次战斗给予敌人的伤害为2.5倍	70	自己小队
连击	消灭敌小队后可再行动	35	自己小队
同调	小队两驾驶员的能力取双方的最高值	10	自己小队
斗志	一回合内会心率100%	20	自己小队
期待	所选择的我方机师SP回复50	50	所选的我方机体
祈り	所选择的我方机体的异常状态解除	20	所选的我方机体
战果	气力-5，只对比自己技量低的敌人有效	35	敌军全体

Point.2 ACE奖励

击坠数达到50的机师会获得ACE标志，同时获得出击气力+5、击坠资金1.2倍的附加效果。不过本作中获得ACE还会有其他奖励，而这是因人而异的，具体内容如下：



《超级机器人大战OG》

机师	奖励内容
ダイテツ	受到的最终伤害-10%
テツヤ	-
レフィーナ	指挥效果+5%
ショーン	-
リュウセイ	念动系武器给予的最终伤害+10%
ライ	最终命中率+10% 最终回避率+10%
アヤ	命中率+10% SP+20
イングラム	クリティカル发生率+20% SP+10
ヴィレッタ	クリティカル发生率+20% SP+10
キョウスケ	カウンターの发生率+10% 格斗武器给予的最终伤害+10%
エクセレン	援护攻击的最终伤害+10% 援护防御的最终伤害-10%
ブリット	命中率+10% クリティカル率+10%
クスハ	援护防御的最终伤害-10% 获得经验值+10%
リョウト	给予的最终伤害+5% 受到的最终伤害-5%

机师	奖励内容
リオ	获得经验值+10% 获得资金+10%
タスク	ラッキー的发生率+10% 幸运の消费SP15
レオナ	命中率+10%，回避率+10%
マサキ	给予的最终伤害+5% 最终命中率+10%
リューネ	给予的最终伤害+10%
カイ	指挥效果+5% クリティカル率+10%
ギリアム	最终回避率+15%
ゼンガー	格斗武器的最终伤害+10%
エルザム	射击武器的最终伤害+10%
イルム	爱の消费SP45
ジャーダ	回避率+10% 受到的最终伤害-10%
ガーネット	获得经验值+10% 祝福の消费SP20
ラトゥーニ	获得经验值+20%
カチーナ	命中率+10% 受到的最终伤害-10%
ラーダ	回避率+10%，SP+20
ラッセル	受到的最终伤害-20%

之前的战斗是打开战斗画面的话，使用地图兵器也会有战斗画面，有些地图兵器的动画还是很炫的，不要错过。

《超级机器人大战OG2》



机师	奖励内容
ダイテツ	受到的最终伤害-10%
テツヤ(サブ)	SP+20
テツヤ(メイン)	地图兵器以及射程1以外的武器的伤害-10%
エイタ	SP+20
レフィーナ	指挥效果+5%
ショーン	–
リュウセイ	念动系武器给予的最终伤害+10%
ライ	最终命中率+10%，最终回避率+10%
アヤ	命中率+10%，SP+20
ヴィレッタ	クリティカル发生率+20%，SP+10
マイ	最终命中率+10%，SP+20
キョウスケ	カウンター发生率+10%，格斗武器的最终伤害+10%
エクセレン	援护攻击的最终伤害+10%，援护防御的最终伤害-10%
ラミア	射击武器的最终伤害+5%，最终命中率+10%
ブリット	命中率+10%，クリティカル发生率+10%
クスハ	援护防御的最终伤害-10%，获得经验值+10%
リョウト	给予的最终伤害+5%，受到的最终伤害-5%
リオ	获得经验值+10%，获得资金+10%
タスク	ラッキーの发生率+10%，幸运消费SP15
レオナ	命中率+10%，回避率+10%
ユウ	回避率+10%，クリティカル发生率+10%



机师	奖励内容
カーラ	获得经验值+10%，命中率+10%
アラド	格斗武器的最终伤害+5%，获得资金+10%
ゼオラ	射击武器的最终伤害+5%，获得经验值+10%
アイビス	移动力+1
マサキ	给予的最终伤害+5%，最终命中率+10%
リューネ	给予的最终伤害+10%
カイ	指挥效果+5%，クリティカル率+10%
ギリアム	最终回避率+15%
ゼンガー	格斗武器的最终伤害+10%
レーツェル	射击武器的最终伤害+10%
イルム	爱の消费SP45
リン	命中率+10%，回避率+10%，クリティカル率+10%
ラトゥーニ	获得经验值+20%
シャイン	获得资金+20%
ラーダ	回避率+10%，SP+20
カチーナ	命中率+10%，受到的最终伤害-10%
ラッセル	援护防御的最终伤害-20%
ラウル	回避率+10%，クリティカル发生率+10%

《超级机器人大战OG2.5》

コウタ	反击给予的最终伤害+15%

Point.3 全改造奖励

机体全部改造后向来可选择“最大HP+10%、最大EN+10%、运动性+10%、装甲+10%、移动力+1”中的一项，不过这次改造好的机体还会有自己的一项特殊奖励，而这一项也是随着机体不同而改变的，有些非常有用，具体情况如下：



《超级机器人大战OG》



名称	奖励内容
ハガネ	装甲值+20%
クロガネ	装甲值+20%
ヒリュウ改	武器的命中补正值+20%
SRX	强化部件装备量+1
R-1	念动武器攻击力+200
R-2	射击武器攻击力+200
R-2パワード	射击武器攻击力+200
R-3	念动フィールド+300
R-3パワード	念动フィールド+300
R-GUN	最大EN+20%
ビルトラプター	运动性+20%
アルトアイゼン	固定武器的地形适应全部为S
ヴァイスリッター	固定武器的最大弹数+2
ゲシュペンスト・タイプR	固定武器的最大弹数+4
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプS	最大HP+20%，最大EN+15%
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプR	运动性+15%，最大HP+20%
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプTT(移动タイプ陆水)	装甲值+15%
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプTT	装甲值+15%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(移动タイプ陆水)	装甲值+15%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(移动タイプ陆水)	装甲值+15%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(移动タイプ陆水)	装甲值+15%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(赤)	装甲值、最大HP+15%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(绿)	机体地形适应“空”以外全部为S
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ	装甲值+20%
シュッツバルト	特殊能力“ABフィールド”装备
シュッツバルト(白)	特殊能力“ABフィールド”装备
ビルトシュバイン	装甲值+20%
ヒュッケバイン008L	Wゲージ+40，最大EN+20%
ヒュッケバイン009	Wゲージ+50
ヒュッケバインMK-Ⅱ	Wゲージ+50
ヒュッケバインMK-Ⅱトロンベ	Wゲージ+50
サイバスター	运动性+10%，最大EN+15%
ヴァルシオーネ	分身发生率+20%
ヴァルシオン改	装甲值+10%，最大EN+15%



名称	奖励内容
グルンガスト零式	格斗武器的攻击力+200
グルンガスト	全武器的攻击力+200
グルンガスト2号机	全武器的攻击力+200
グルンガスト二式	念动フィールド+300
ジガンスクード	装甲值+10%、最大EN+15%
アーマリオン	装甲值、最大HP+10%
ガーリオン	Wゲージ+30
リオン・タイプF	运动性+15%
F-28メッサー	运动性+15%
F-28メッサー	运动性+15%
SF-29ランゼン	运动性+15%

《超级机器人大战OG2》







名称	奖励内容
ハガネ	装甲值+20%
クロガネ	装甲值+20%
シロガネ	装甲值+20%
ヒリュウ改	武器的命中补正值+20%
SRX	强化部件装备量+1
R-1	念动武器攻击力+200
R-2パワード	射击武器攻击力+200
R-3パワード	念动フィールド+300
R-GUNパワード	EN+20%
ビルドラプター	运动性+20%
アルブレード	Wゲージ+30
アルトアイゼン	固定武器的地形适应全部为S
アルトアイゼン・ナハト	固定武器的地形适应全部为S
アルトアイゼン・リーゼ	固定武器的地形适应全部为S
ヴァイスリッター	固定武器的最大弹数+2
ライン・ヴァイスリッター	运动性、最大EN+10%
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプS	最大HP+20%，最大EN+15%
ゲシュペンストMK-Ⅱ・タイプR	运动性+15%，最大HP+20%
ゲシュペンスト・タイプRV	固定武器的最大弹数+4
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(赤)	装甲值、最大HP+15%
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(绿)	机体地形适应“空”以外全部为S
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(青)	装甲值+20%
シュッツバルト	特殊能力“ABフィールド”装备
ビルドシュバイン	装甲值+20%
ビルドビルガー	运动性、装甲值+15%
ビルドビルガー・タイプL	运动性、装甲值+15%
ビルドファルケン	固定武器的最大弹数+2
ヒュッケバイン	Wゲージ+40、最大EN+20%
ヒュッケバインMK-Ⅱ	Wゲージ+50
ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプL	装甲值、最大EN+10%
ヒュッケバインMK-Ⅲ・タイプR	运动性、最大EN+10%
ヒュッケバインMK-Ⅲトロンベ	装甲值、最大EN+10%
AMガンナー	EN+15%
ヒュッケバインガンナー・タイプL	最大EN+15%
ヒュッケバインガンナー・タイプR	最大EN+15%
量产型ヒュッケバインMK-Ⅱ	Wゲージ+30
サイバスター	运动性+10%，最大EN+15%





换乘或者使用特殊外挂武器时会有各人不同的台词和语音，例如让エクセレン使用獅子王刀……

名称	奖励内容
ヴァルシオーネ	分身发生率+20%
グルンガスト	全武器的攻击力+200
グルンガスト2号机	全武器的攻击力+200
グルンガスト二式	念动フィールド+300
虎龙王	特殊能力"EN回复(小)"装备
龙虎王	特殊能力"EN回复(小)"装备
ダイゼンガー	格斗武器的攻击力+200
アウセンザイター	射击武器的攻击力+200
ジガンスクード・ドゥロ	装甲值+10%，最大EN+15%
ガーリオン・カスタム	运动性+15%，最大EN+10%
ズィーガーリオン	运动性+15%，最大EN+10%
アーマリオン	装甲值、最大HP+10%
カリオン(银・アイビス机)	运动性+20%
アステリオン	运动性+20%
フェアリオン・タイプG	运动性+20%
フェアリオン・タイプS	运动性+20%
アンジュルグ	特殊能力"EN回复(小)"装备
ヴァイサーガ	分身发生率+20%
アシュセイバー	射击武器的攻击力+200
ラーズアングリフ	Wゲージ+50
ラーズアングリフ・レイヴン	－
ランドグリーズ	Wゲージ+30
ランドグリーズ・レイヴン	－
エクサランス(ラウル机)	运动性+10%，最大HP+10%
エクサランス(フィオナ机)	运动性+10%，最大HP+10%
F32シュヴェールト改	运动性+15%





《超级机器人大战OG2.5》

名称	奖励内容
ART-1	念动武器攻击力+200
グルンガスト零式(リシュウ机)	格斗武器的攻击力+200
コンパチブルカイザー	全武器的攻击力+100
アステリオンAX	移动力+1、运动性+10%
ミロンガ	运动性+15%

Point.4 特殊技能

多彩的特殊技能是《机战》现在的特色之一，通过击坠敌人所获得的PP，能够更加有效和个性化地培养自己的机师。技能的效果如下：



有等级类

技能	必要PP	效果
底力	20～60	随着HP的减少命中、回避、装甲、クリティカル率上升
指挥官	30～60	LV+1范围内的我方机师命中、回避增加，距离越近增加得越多
カウンター	20～60	受到攻击时一定几率己方先攻击
インファイト	20～60	格斗武器攻击+50×LV，LV4和7时移动力各+1
ガンファイト	20～60	射击武器攻击+50×LV，LV4和7时射击武器射程各+1
援护攻击	50～80	可援护相邻的同伴攻击射程内的敌人，等级为每回合使用的次数
援护防御	50～80	可援护防御相邻的同伴，等级为每回合使用的次数
SPアップ	30～70	SP+6×等级

无等级类

技能	必要PP	效果
ヒット&アウェイ	70	可攻击后再移动
SP回复	80	每回合SP回复10
集中力	80	SP消费80%
アタッカー	80	伤害值+20%，气力130以上发动
リベンジ	40	反击时伤害值+20%，在カウンター时无效
见切り	90	命中、回避+10%，气力130以上发动
Eセーブ	80	EN消费70%
Bセーブ	80	残弹1.5倍
ラーニング	100	作为副队员可获得与队长相同的经验值和PP
斗争心	50	出击时气力+5
战意高扬	60	每回合气力+2
气力+(回避)	60	回避时气力多+1
气力+(命中)	65	命中敌机时气力多+1
气力+(ダメージ)	60	受到伤害时气力多+1
气力+(击破)	65	击坠敌机时气力多+1
连携攻击	75	援护攻击伤害值100%
集束攻击	75	非对位攻击时伤害值上升到85%
ガード	85	受到的伤害降为80%，气力130发动
气力限界突破	100	气力最高为170
修理技能	65	修理能力提升1.2倍
补给技能	70	可移动后补给
EXPアップ	100	获得的经验值1.2倍

先天类（无法习得和覆盖）

技能	必要PP	效果
天才	－	命中、回避、クリティカル率+20
念动力	－	命中、回避、念动フィールド效果上升，命中回避上升值为(LV-1)×3%
予知	－	反击时最终回避率+30%，气力130以上发动
ラッキー	－	发动时命中、回避、クリティカル率100%，会心可和热血或魂同时发动，ラッキー的发动几率为LV／64
强运	－	击坠敌机时获得的资金1.2倍，可和ACE的1.2倍奖励相乘，但使用幸运后仍为2倍

Point.5 特殊能力

防护罩类（对于有バリア贯穿属性的武器无效）

名称	效果
ビームコート	ビーム武器伤害减少900，消费5EN
ABフィールド	ビーム武器伤害减少1200，消费10EN
Eフィールド	全属性伤害减少1500，消费15EN，气力120以上发动
G・ウォール	全属性伤害在800以下无效，消费5EN，气力120以上发动
G・テリトリー	全属性伤害在1800以下无效，消费15EN，气力120以上发动
念动フィールド	全属性伤害在(念动力LV×200)以下无效，消费5EN，气力110以上发动
念动フィールドS	全属性伤害在(念动力LV×250)以下无效。
歪曲フィールド	全属性伤害减半
ビーム吸收	ビーム兵器的伤害被吸收为自己的HP回复

其他类

分身	敌人的攻击50%几率回避，气力130以上发动
ジャマー	ミサイル系武器50%几率回避
HP回复(小)	回合开始时HP回复最大值的10%
HP回复(中)	回合开始时HP回复最大值的20%
HP回复(大)	回合开始时HP回复最大值的30%
EN回复(小)	回合开始时EN回复最大值的10%
EN回复(中)	回合开始时EN回复最大值的20%
EN回复(大)	回合开始时EN回复最大值的30%
ウェポンブロック	攻击力ダウン、射程ダウン、命中率ダウン特殊效果无效
ロボットブロック	R系全属性特殊效果无效
エナジーブロック	ENダウン、EN吸收特殊效果无效
コクピットブロック	P系全属性特殊效果无效
マインドブロック	气力ダウン、SP吸收、精神禁止类特殊效果无效
フルブロック	全属性特殊效果无效
变形	可变形
合体	可和特定机体合体
分离	可分离
换装	可换装
ODEシステム	回合开始时气力和有ODE系统的气力最高的机师相同，最终命中、回避率增加，增加值为ODE系统的机体数量+经过回合数×2





记录后选择不继续游戏，会出现许多有趣的随机中断对话。

Point.6 合体攻击

特定两机或两机以上，处于对方相邻或者对角位置时武器中会增加合体攻击武器，其攻击力由以下公式计算：合体武器攻击力=（合体方参与合体的武器攻击力的平均值）×倍率 其具体情况如下：

《超级机器人大战OG》

合体技名	参与机体	参与武器	威力	倍率	射程	气力	EN	地形
ランページ・ゴースト	アルトアイゼン	リボルビング・ステーク	5670～8775	1.5	1～4P	120	60	AAAA
	ヴァイスリッター	オクスタン・ランチャーW						
フォーメーションR	R-1	T-LINKナックル	5646～8166	1.5	1～3	120	60	AAAA
	R-2パワード	ハイゾルランチャー(散弾)						
	R-3パワード	ストライクシールド						









《超级机器人大战OG2》

合体技名	参与机体	参与武器	威力	倍率	射程	气力	EN	地形
ランページ・ゴースト	アルトアイゼン	リボルビング・ステーク	5330～7605	1.3	1～4P	120	35	AAAA
	ヴァイスリッター	オクスタン・ランチャーW						
フォーメーションR	R-1	T-LINKナックル	5693～8213	1.4	1～3P	110	30	AAAA
	R-2パワード	ハイゾルランチャー(散弾)						
	R-3パワード	ストライクシールド						
ランページ・ゴースト	アルトアイゼン・リーゼ	リボルビング・バンカー	5915～8580	1.3	1～4P	120	35	AAAA
	ライン・ヴァイスリッター	ハウリング・ランチャーX						
ロイヤルハートブレイカー	フェアリオン・S	ソニックドライバー	5600～8260	1.4	1～4P	110	25	SSAS
	フェアリオン・G	ソニックドライバー						
天上天下一击必杀炮	SRX	天上天下念动爆碎剑	8550～10950	1.5	1～7	130	70	SSAS
	R-GUNパワード(ヴィレッタ)	ハイ・ツインランチャー						
天上天下一击必杀炮	SRX	天上天下念动爆碎剑	8960～11520	1.6	3～9	140	100	SSAS
	R-GUNパワード(マイ)	ハイ・ツインランチャー						
龙卷斩舰刀	ダイゼンガー	斩舰刀・云耀の太刀	8120～9800	1.4	1～3P	130	65	SSAS
	アウセンザイター	シュツルム・アングリフ						
ツインバードストライク	ビルトビルガー	スタッグビートルクラッシャー	6090～8540	1.4	1～5P	115	30	AABA
	ビルトファルケン	オクスタン・ライフルW						

《OG2.5》和《OG2》基本是一样的，这里就不重复列举了，另外注意《OG1》中的フォーメーションR没有移动后攻击的属性。要补充的是，使用合体技基本只能用原来的机师，而天上天下一击必杀炮随着R-GUNパワード的机师在ヴィレッタ和マイ间的变更，各方面性能都有一定的变化，包括威力、射程、气力要求等等，彻底追求威力的话可考虑マイ。

合体攻击都是要消费双方的EN的，如果一方有学Eセーブ的特殊技能，那么只是自己会减少为70%的EN消费，与之合体的其他机体仍然是100%的EN消费。

Point.7 改造继承

《超级机器人大战OG》

リュウセイ(隆圣)路线

ゲシュペンストMK-ⅡTT(リュウセイ机) → ビルトラプター(T-LINKリッパー的改造会被HBRアンダーキャノンへ继承)
R-1、R-2、R-3 → R-1(武装追加)、R-2パワード、R-3パワード
ハガネ → ハガネ(武装追加)→ クロガネ

キョウスケ(响介)路线

量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(キョウスケ机)→ 量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(カチーナ机)
量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(エクセレン机)→ 量产型ゲシュペンストMK-Ⅱ(ラッセル机)
アルトアイゼン、ヴァイスリッター → アルトアイゼン(武装追加)、ヴァイスリッター(武装追加)





《超级机器人大战OG2》

アルトアイゼン・ナハト→アルトアイゼン→アルトアイゼン・リーゼ
ヴァイスリッター→ライン・ヴァイスリッター
ガーリオンカスタム→ズィーガーリオン
カリオン→アステリオン
グルンガスト参式→ダイゼンガー
ハガネ→クロガネ
アンジュルグ→アンジュルグ(后期)
ヒュッケバインMK-Ⅲ・トロンベ→ヒュッケバインMK-Ⅲ・R



注意那些换乘后原机体还在的一般是不继承的，例如R-1→SRX、グルンガスト二式(ヒュッケバインMK-Ⅱ)→龙虎王、アンジュルグ→ヴァイサーガ等等。

侦察敌人后在机体情报栏里按△键可看到是否会有强化部件掉下。

OG-Guide 钢铁炼成之路

(有★标志的关卡会在后文有较详细的攻略)

Point.1 基本关卡流程

《超级机器人大战OG》

	キョウスケ篇	リュウセイ篇
第1话	折れた翼、砕けた爪	セカンド・コンタクト
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	2回合内敌全灭	4回合内敌全灭
第2话	新天地	パーソナルトルーパー
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	4回合内敌全灭	2回合内敌全灭
第3话	斩られる前に斩れ	训练
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	タウザントフェスラー到达地图西端前全灭敌人	4回合内敌全灭
第4话	钢铁の孤狼	フィアー・ゲーム
胜利条件	タウザントフェスラー的生存	タウゼントフェスラー到达地图东端
熟练度条件	5回合内敌全灭	テンザン的击坠
第5话	天の龙、异界の风	南极の惨剧★
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	4回合内敌全灭	2回合内ガロイカ全灭
第6话	白银の堕天使	圣十字军の胁威
胜利条件	阻止敌人侵入基地司令部、敌全灭→大型ミサイル到达基地司令部之前将HP降低到40%以下	敌全灭
熟练度条件	5回合内将テンペスト机击坠	4回合内敌全灭
第7话	北の大地、燃ゆ	关门海峡を突破せよ
胜利条件	タウゼントフェスラー(连邦兵)北端到达、敌全灭→トーマス的击坠	キラーホエール的HP在一定比例以下
熟练度条件	レオナ和ユーリア的击坠	敌增援登场后3回合内将テンザン击坠
第8话	离别、そして	ハガネ发进
胜利条件	敌全灭	ハガネ发进口防卫、敌全灭→ハガネ的防卫、エルザム外敌全灭
熟练度条件	5回合内将テンペスト或テンザン击坠(两者会在HP60%以下时撤退)	5回合内エルザム外敌全灭
第9话	月からの使者	海沟よりの刺客
胜利条件	守住シャトル发射台或敌全灭	ハガネ到达目的地→规定回合内にハガネ到达目的地、敌全灭
熟练度条件	7回合内敌全灭	敌全灭
第10话	再会、そして巨大なる盾	16年目の复雠
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	4回合内将ユーリア或レオナ击坠	4回合内テンペスト以外敌全灭
第11话	月灯りと镜身	魔装机神
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	5回合内敌全灭	6回合内敌全灭
第12话	ムーンクレイドル	超斗士グルンガスト
胜利条件	敌全灭	イルム和タウゼントフェスラー邻接→敌全灭
熟练度条件	6回合内敌全灭	6回合内将エルザム击坠→6回合内将エルザム击坠或エルザム以外敌全灭(ハガネ到达后)
第13话	バニシングトルーパー	ビアン・ゾルダーク
胜利条件	6回合内ヒリュウ改到达目的地	敌全灭
熟练度条件	敌全灭	3回合内ヴァルシオン的HP降到80%以下
第14话	ブライアンという男	オーバー・ザ・ライン
胜利条件	ペレグリン的HP降到75%以下	ハガネ到达南端
熟练度条件	3回合内满足胜利条件	7回合内敌全灭
第15话	宇宙を贯く柱	トーマスの陷阱
胜利条件	敌全灭	リョウト机的HP降到50%以下或将トーマス机击坠
熟练度条件	10回合内将ペレグリン击坠(ペレグリンHP35%以下时撤退)	7回合内将トーマス击坠
第16话	“咒い”を封じ　めたもの	スターバク岛波高し
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	7回合内ペレグリン的HP降到25%以下	6回合内初期配置的敌人全灭，トーマス、テンザン可撤退
第17话	エルピス、急袭	ラストバタリオン
胜利条件	8回合内所有我方机体到达目的地	6回合内ハガネ到达南端
熟练度条件	ペレグリン全部击坠	テンペスト的击坠
第18话	右手に剑、左手に希望	冥王の岛
胜利条件	敌全灭	ハガネ到达目的地→我方全部机体到达目的地
熟练度条件	6回合内将ジーベル击坠	7回合内将クロガネ击坠
第19话	いつか来るべき日のために	晓の决战
胜利条件	敌全灭	将ヴァルシオン击坠
熟练度条件	将ゼンガー击坠(ゼンガーHP40%以下时撤退)	将グランゾン击坠(HP30%以下时撤退)
第20话	プライベート・アイズ★	侵略者の影
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	5回合内完成本话	5回合内完成本话
第21话	小さな姬君	リトル・プリンセス
胜利条件	敌全灭	我方机体到达目的地或敌全灭
熟练度条件	3回合内到达目的地	ライノセラス的击坠
第22话	铳と拳	R−1对アルトアイゼン
胜利条件	R−1的HP降到60%以下	アルトアイゼン(キョウスケ)的HP降到40%以下
熟练度条件	3回合我方行动结束前满足胜利条件，但不可击坠	4回合内アルトアイゼン的HP降到40%以下，但不可击坠

共通路线



第23话	ネビーイーム出现
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	6回合内完成本话
第24话	リューネ、そしてヴァルシオーネ
胜利条件	敌全灭→ヴァルシオーネ的击坠
熟练度条件	ジーベル(ペレグリン)的击坠(HP45%以下时撤退)
第25话	毒蛇の牙
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	6回合内敌全灭



击坠数最高的机师有出击时气力+5的奖励，可和ACE气力+5的效果累计。

第26话	その男の真意★
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	ゼンガー的击坠(HP50%以下时撤退)

第27话	ゲイム・システム
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	3回合内ヴァルシオン改的HP降到60%以下

第28话	十字架が消える日
胜利条件	敌全灭→6回合内シャイン的ヴァルシオン改的HP降到10%以下→敌全灭。
熟练度条件	5回合内シャインのヴァルシオン改的HP降到10%以下

第29话	ジュネーブ坏灭★
胜利条件	敌全灭→ヴァイクル撤退后3回合内我方全体机体进入母舰
熟练度条件	4回合内初期配置的敌人全灭

第30话	里切りの铳口
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	イングラム的击坠(イングラム的HP50%以下时撤退)

第31话	假面の下にある颜は★
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	7回合内ガルイン的击坠(ガルイン的HP50%以下时撤退)

	キョウスケ篇	リュウセイ篇
第32话	消えた白骑士	断ち切れぬ操り糸
胜利条件	クスハ的グルンガスト二式的HP降到10%以下→敌全灭	敌全灭→クスハ的グルンガスト二式的HP降到10%以下
熟练度条件	2回合内グルンガスト二式的HP降到10%以下	ゲーザ的击坠(ゲーザ的HP40%以下时撤退)
第33话	赤い修罗	伪りの影
胜利条件	敌全灭	敌全灭→エクセレン给予アタッド机伤害(3回合以后)→敌全灭
熟练度条件	7回合内ヴァイクル以外敌全灭	7回合内完成本话
第34话	亡灵、过去より来たりて	钢の巨神
胜利条件	敌全灭	敌全灭→ブリットがクスハのグルンガスト二式的HP降到10%以下→敌全灭
熟练度条件	ガルイン的击坠(HP40%以下时撤退)	8回合内イングラムのR-GUNリヴァーレ的HP降到40%以下
第35话	夺还	冰の国の方舟★
胜利条件	敌全灭→ヴァイスリッター的HP降到10%以下→敌全灭	守住シロガネ以及敌全灭
熟练度条件	4回合内满足胜利条件	我方母舰登场后5回合内敌全灭
第36话	秘めたる力	マリオネット・ソルジャー
胜利条件	敌全灭	敌全灭→全部大型ミサイル的HP在20%以下，其他敌人全灭
熟练度条件	3回合内グランゾン的HP70%以下	10回合内完成本话
第37话	远き故乡	黑い幽灵
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	6回合内将ガルイン击坠	7回合内完成本话
第38话	作战コードS・R・W	オペレーションSRW
胜利条件	敌全灭、我方战舰的防卫→R-GUNリヴァーレ的HP降到规定值40%以下、核ミサイル全机的HP降到20%以下→核ミサイル全机的HP降到规定值以下	敌全灭以及守住我方战舰→全部我方战舰到达目标地点
熟练度条件	12回合内完成本话	敌全灭
第39话	一点突破	白き魔星を击て
胜利条件	ヒリュウ改、ハガネ到达目的地→ゲーザ的击坠	5回合内ハガネ到达目标地点
熟练度条件	目的地到达前敌全灭	4回合内满足胜利条件
第40话	赌けの代偿	インセクト・ゲージ
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	6回合内将ガルイン击坠	6回合内敌全灭
第41话	ただ、击ち贯くのみ	手にする剑は两刃なり
胜利条件	ジュデッカ的击坠	イングラム击坠→レビ击坠
熟练度条件	10回合内将ジュデッカ击坠	7回合内将イングラム击坠

共通路线

最终话	最后の审判者★
胜利条件	セプタギン的击坠→セプタギン的HP50%以下后4回合内击坠
熟练度条件	无

《超级机器人大战OG2》

共通路线



第1话	蠢く影
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	2回合内敌全灭

第2话	歪む时流
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	3回合内敌全灭

第3话	苍い追迹者
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	3回合内敌全灭

第4话	狡兔死して走狗煮らるか・前篇
胜利条件	4回合内敌全灭
熟练度条件	3回合内敌全灭

第5话	狡兔死して走狗煮らるか・后篇★
胜利条件	アルトアイゼン・ナハト、ヴァイスリッター第1回合不移动和行动→6回合结束时，我方全部生存
熟练度条件	6回合我方行动结束前ヴァルシオン改・タイプCF和ガーリオン・カスタム"无明"以外敌全灭。

第6话	美しき侵入者
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	4回合内敌全灭



第7话	星への翼
胜利条件	敌全灭→ガーリオンカスタム以外的敌机全部击坠
熟练度条件	4回合内ガーリオン・カスタム以外敌全灭

第8话	圣十字军の残身
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	4回合内ライノセラス的HP降到70%以下

第9话	ブーステッド・チルドレン★
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	4回合内ガーリオン・カスタム以外敌全灭

第10话	忘れえぬ记忆
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	4回合内满足胜利条件

第11话	守るべきもの★
胜利条件	ゼオラ的HP降到30%以下或ユウキまたはカーラ的HP降到70%以下
熟练度条件	ユウキ、カーラ、ゼオラ、アラド机以外敌全灭或者ユウキ、カーラ、ゼオラ机之一击坠。



查看机体情报时按□键可选择机体改造和装备强化配件，同样在查看人物情报时按□键可选择人物育成。



第12话	过去、そして彼方より
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	2回合我方行动结束前敌机4机以上击坠



第13话	約束は炎に消えて
胜利条件	敌全灭→ゼオラ的HP降到10%以下
熟练度条件	4回合内ユウキ、カーラ、ゼオラ以外敌全灭

第14话	梦の途中で
胜利条件	5回合内敌全灭→敌全灭
熟练度条件	4回合内敌全灭

第15话	谁がための盾★
胜利条件	敌全灭→敌机体撤退(HP40%以下)→敌全灭
熟练度条件	敌机7机以上击坠(HP为0)

第16话	疑惑の宇宙★
胜利条件	敌机只剩下一台HP5%以下的ガロイカ→敌机只剩下一台HP10%以下的量产型ヒュッケバインMK-II
熟练度条件	2回合内满足前一胜利条件

エチオピア路线　　月路线

第17话	樱花幻影★	その名はアインスト
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	6回合内敌全灭	3回合内敌全灭

第18话	异形の呼び声	战うべき敌
胜利条件	敌全灭、友军的防卫→敌全灭	敌全灭→ガルガウ的HP降到80%以下
熟练度条件	3回合内敌全灭	5回合内敌全灭

第19话	ワイズ・ドール	剑神现る
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	10回合内完成本话	友军リオン・タイプV全部生存

第20话	ノイエDC	新生、圣十字军★
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	友军バレリオン全部生存	2回合内敌机9机以上击坠

共通路线

第21话	亡国の姬君
胜利条件	リオン・タイプF生存→リオン・タイプF和ハガネ邻接
熟练度条件	4回合内エルアインス以外敌机15机以上击坠



第22话	星から来るもの★
胜利条件	敌全灭→全部我方机体地图到达东端
熟练度条件	4回合内敌机15机以上击坠

第23话	第三の凶鸟
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	タウゼントフェスラー不被敌人攻击命中

第24话	テスラ研脱出★
胜利条件	敌全灭→レイディバード到达脱离地点
熟练度条件	第3回合我方行动结束时敌全灭

第25话	流星、夜を切り裂いて★
胜利条件	スレイ的击坠→敌全灭
熟练度条件	增援出现后,4回合内完成本话

第26话	现れた"影"★
胜利条件	アラド和ビルトファルケン邻接→敌全灭
熟练度条件	敌增援2出现后3回合内ツヴァイザーゲイン以外敌机全灭

アビアノ路线　　伊豆路线

第27话	超音速の妖精★	燃えよ斩舰刀
胜利条件	ランドグリーズ全机诱导到区域外并击坠	敌全灭→スレードゲルミル的HP降到40%以下
熟练度条件	4回合内满足胜利条件	4回合内满足胜利条件

第28话	彗星、遥か远く	龙虎觉醒
胜利条件	敌全灭	我方机体和タウゼントフェスラー邻接→ペルゼイン・リヒカイト的击坠→敌全灭
熟练度条件	8回合内完成本话	4回合内满足胜利条件

第29话	百舌と隼	贯け、奴よりも速く
胜利条件	ビルトファルケン的HP降到90%以下→ビルトファルケン的HP降到30%以下	敌全灭
熟练度条件	第5回合我方行动结束前完成本话	10回合内完成本话

第30话	仕组まれた子供达	もう一つの"影"
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	3回合内敌机15机以上击坠	シルベルヴィント的击坠

共通路线

第31话	招かれざる异邦人(前篇)★
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	7回合我方行动结束前ペルゼイン・リヒカイト以外敌机全灭

第32话	招かれざる异邦人(后篇)
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	9回合内完成本话

第33话	坏れた人形★
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	3回合内スレードゲルミル和ラーズアングリフ以外敌全灭

第34话	红の幻想★
胜利条件	ラピエサージュ、ビルトファルケン以外的敌机全灭
熟练度条件	6回合内キラーホエール、ビルトファルケン、ピエサージュ以外敌机9机以上击坠

第35话	乐园からの追放者
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	6回合内敌机15机以上击坠

第36话	疾风、そして流星の如く
胜利条件	マサキ或アイビス到达目的地→母舰到达指定地点
熟练度条件	4回合内满足前一胜利条件

第37话	武神装攻ダイゼンガー★
胜利条件	レーツェル到达目的地→敌全灭
熟练度条件	4回合内完成胜利条件(レーツェル到达目的地)

第38话	オペレーション・プランタジネット(前篇)
胜利条件	ハガネ和ヒリュウ改到达目的地
熟练度条件	9回合内完成本话

第39话	オペレーション・プランタジネット(后篇)★
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	5回合内ガルガウ和グレイターキン以外敌全灭

第40话	会者定离の理
胜利条件	ビルトファルケン的HP降到30%以下
熟练度条件	4回合内ビルトファルケン以外敌全灭

第41话	时のストレイシープ
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	10回合内完成本话



进行换装选择时按□键可卸下所有的外挂武器。

アースクレイドル路线		宇宙路线
第42话	热砂を超えて	激震の宇宙へ
胜利条件	クロガネ到达目的地	ヒリュウ改到达目的地
熟练度条件	6回合内满足胜利条件	8回合内敌全灭
第43话	メイガスの门	纯粋なる存在★
胜利条件	クロガネ到达目的地	敌全灭
熟练度条件	3回合内击坠11台敌机	4回合内キョウスケ说得エクセレン
第44话	眠れ、地の底に★	ルナティック・ドリーム
胜利条件	敌全灭	敌全灭
熟练度条件	5回合内将ライノセラス击坠	6回合内满足胜利条件(ガルガウ以外的敌机全灭)

共通路线

第45话	白骑士の心
胜利条件	ライン・ヴァイスリッター的HP降到80%以下
熟练度条件	5回合内满足胜利条件



第46话	魔星へ集う者たち
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	グレイターキン的击坠

第47话	己の信じるもののために
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	5回合内ソウルゲイン的HP降到30%以下

第48话	裁く者、裁かれる者★
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	5回合内敌机20机以上击坠

第49话	彼方への扉
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	ペルゼイン・リヒカイト的击坠

最终话	"かつて"と"これから"★
胜利条件	ペルゼイン・リヒカイト的击坠→ シュテルン・ノイレジセイア的击坠
熟练度条件	无

《超级机器人大战OG2.5》

第1话	苏る炎
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	2回合内敌全灭

第2话	修罗の予兆
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	4回合内敌全灭



第3话	恼める守人
胜利条件	敌全灭→ガーリオン・カスタム"无明"的击坠
熟练度条件	2回合内击坠5台敌机

第4话	试される番人达
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	レイディバード不被敌人的攻击命中

第5话	捧げられた祭品
胜利条件	敌全灭，或到第5回合我方行动时
熟练度条件	(ミロンガ登场后)4回合内敌3机以上击坠

第6话	群れなす机械
胜利条件	敌全灭
熟练度条件	2回合内击坠3台バルトール

第7话	欺かれた观客
胜利条件	敌全灭→カイルのミロンガ的HP降到80%以下或坚持到第11回合
熟练度条件	8回合内ガーリオン・カスタム"无明"的HP降到45%以下

第8话	望まれぬ访问者
胜利条件	敌全灭→エレオス或テュガテール的HP降到30%以下
熟练度条件	6回合内满足胜利条件

第9话	崩坏する理想★
胜利条件	击坠カイル的ミロンガ→剩下的3回合内击坠カイル的ミロンガ
熟练度条件	カイル的ミロンガ、ガーリオンカスタム"无明"以外敌全灭

第10话	迫り来る惨事
胜利条件	敌全灭→ヒュポクリシス或ヤルダバオト的击坠
熟练度条件	ヤルダバオト的击坠

第11话	押し寄せる恶意★
胜利条件	5回合内ハガネ或ヒリュウ改到达指定地点，且5回合内クスハ机、アラド机、ゼオラ机、ラトゥーニ机的HP降到10%以下
熟练度条件	胜利条件完成前击坠80台以上的バルトール

最终话	迷宫の囚人★
胜利条件	我方机体到达指定地点→キョウスケ击坠ラミア→ヴァルシオン改・タイプCF的击坠
熟练度条件	无

Point.2 重点关卡攻略

基本要点

"《机战》系列"难度向来不算太高，我们在后面只对重点关卡来补充一些建议。另外在开始每关时可注意以下一些基本方面，以拿全所有熟练度为目标而努力。

1.注意每关的胜利、失败条件以及熟练度获得条件，这些有变动的话画面上会有新条件的提示。



2.尽快利用击坠以及"激励"、"大激励"、"气合"、"气迫"等精神来提升气力，以便组成双人小队来更好地战斗。

3.击坠数50以上，各人有各自的ACE奖励，因此已经是ACE的机师可将击坠敌机的机会让给他人。当然，可根据机体、机师的能力、奖励以及精神来选择自己优先培养的对象，同时也要注意隐藏要素的要求。

4.先了解一下后面专门列出的隐藏要素，对于有击坠数要求的机师优先培养，而有相关条件的关卡也不要忘记完成隐藏要素所需的步骤。

5.和《OG1》相比，《OG2》中即使相同的机体也会有各方面的变动，例如サイバスター和ヴァルシオーネ地图兵器的射程增加；外挂武器也会有性能上的变化，甚至同样的机师精神和特殊技能都可能不一样，例如リオ的"气迫"就变成了"加速"……

6.用系列一贯的全灭练级法来练级和赚钱时，注意这次全灭后是拿不到熟练度的，想拿只能读档重来。

7.击坠敌人所留下的物品无须马上去拿，只要不被敌人拿取，过关时便可全部获得。

8.胜利条件和熟练度条件中涉及某机体××%以下时，具体数据和当前的难度有关，有些关回合数也和难度有关，前面流程表中列的都是H难度下的数据。



在システム中可以设置按△键记录等更简洁的操作。

《超级机器人大战OG》

★第5话 南极の惨剧（リュウセイ篇）

拿到熟练度后，白河愁的グランゾン会使用地图炮，因为我方机体也会受到攻击，因此在之前我方行动时要使用"不屈"、"集中"等精神来避免波及。

★第20话 プライベート・アイズ（キョウスケ篇）

本关有两个相关的隐藏要素，注意过关前让ギリアム和ヴィレッタ的等级在32以上。

★第26话 その男の真意

过关后满足条件可获得隐藏武器シシオウブレード，这话是满足击坠数条件的最后时机，不过我想大家的主角击坠数已经早就超过了吧！



★第29话 ジュネーブ坏灭

リュウセイ篇过关前记得让イングラム的等级在32以上，这关系到ヒュッケバイン008L的入手。

★第31话 假面の下にある颜は

另一隐藏武器グラビトン・ランチャー的入手关卡，这话是满足击坠数条件的最后时机，注意是非所选路线的主角，不够的话就换上有地图武器的机体批量击坠敌人吧！

★第35话 冰の国の方舟（リュウセイ篇）

让エルザム使用"加速"和"集中"后去攻击フーレ，使得ゼンガー出现后马上使用"气追"和"热血"继续攻击フーレ，这样就可以使得我方增援马上出现。敌方增援出现后非常密集，是使用地图兵器的好时机。

★最终话 最后の审判者

セプタギン的HP在50%和10%以下会分别出现增援，胜利条件也会随之改变。清理杂兵后先在它附近做好准备，在开始攻击它后一回合解决吧！

★第15话 谁がための盾

初期不用理会敌人的行动，在原地待机即可。第3回合让レオナ使用"集中"，选好位置来准备反击第3回合敌方行动时冲上来的敌人。为了达成熟练度，反击时要注意武器的选择，避免使得敌人的HP少于40%而撤退。我方行动时可尽量击坠那些HP不满的敌人，此外，由于第7回合ムラタ以外的敌人会撤退，要在这之前拿到熟练度。对ムラタ战タスク的机体HP少于30%会发生换装剧情，再经过两回合后敌方会撤退而过关。



★第16话 疑惑の宇宙



最初的胜利条件是初期敌人只剩下一台机体，且HP在5%以下，利用精神"てかげん"以及レオナ的"集中"反击可比较轻松拿到熟练度。为了给对四天王战做好准备，本话要尽量让母舰打倒敌人来获得PP值，争取在下一关结束后可习得SP回复。敌人增援出现后注意胜利条件的变化，别一时兴起用地图炮轰掉全部的量产型ヒュッケバインMK—Ⅱ……

★第17话 樱花幻影（エチオピア路线）

ヴァイサーガ等隐藏机体相关的一话，注意オウカ每回合使用的精神。将她的机体打倒会获得强化部件"アポジモーター"，但打倒后敌人会全部撤退而过关，因此要在之前击坠エキドナ，并且让ラミア前去该位置。



★第20话 新生、圣十字军（月路线）

及时用修理和"信赖"等精神来回复シロガネ的HP，此外和另一路线的第17话"樱花幻影"一样，在エキドナ等人登场后记得完成相应的隐藏机体入手条件。另外需要提醒的是走本路线ブリット的击坠数会难以提升，除了在分支之前让他多锻练击坠数之外，本话和下一话也要让他多积累击坠数，一定要在下一话通关时达到击坠数45、LV18的要求。

《超级机器人大战OG2》

★第5话 狡兔死して走狗煮らるか·后篇

《OG2》的1～5话是新增关卡，难度都不高，也就本关值得仔细说说。首先要注意最初的胜利条件，不做任何行动即可。ブリット出现后气力只有70，也无法移动，要利用防御和精神"不屈"来保证安全。第5回合情节后ブリット气力150，SP也全部回复，可帮助其他同伴来打倒剩余的杂兵。注意第6回合敌方行动时就发生剧情过关，所以要拿熟练度得在那之前。

★第9话 ブーステッド·チルドレン

本话要获取熟练度也是有点难度的，首先ラトゥーニ无法使用，剧情战后会消失；ライ被围困，敌方也一直采取防御，前两个回合可集中攻击同一敌人，第三回合后敌方会反击以及主动攻击，再次攻击击坠同一敌人后移动数格，以便在敌方攻击时可使用最强武器反击，这边几个都交给他一个人解决了。右下较多的敌人是我们关照的重点，其中HP较高的バレリオン是拿熟练度的障碍。由于现在カイ还没有增加回避率的精神，因此不要直接冲到敌人射程中，否则很容易被爆掉。先移动到左下河边，在バレリオン的射程外一格引它们过来，再适当攻击和反击来削减它们的HP。我方同伴到达后可会合一起干掉这些敌人，注意右下不会移动的那两个要特意派人过去干掉。在战前记得给ヒュッケバインMK—Ⅱ等机体装备上海适应S的芯片"スクリューモジュール"，这样打起来会轻松一些。

★第11话 守るべきもの

本话的熟练度和胜利条件都不难达到，不过为了拿到隐藏武器グラビトン·ランチャー，记得让ヴィレッタ击坠所有的杂兵，利用"集中"以及地形效果可轻松做到这点。ゼオラ的机体击坠后可获得强化部件"ブースター"。



★第22话 星から来るもの

有着超豪华奖励的一关，具体攻略由于篇幅问题而放到下期的研究中，这里提几个关键的要点。首先11话获得グラビトン·ランチャー，15～17话（月路线）让レフィーナ习得SP回复并且改造满EN，武器也可视资金情况改造。到22话利用ネビーイーム的地形以及SP回复来打倒四天王。レフィーナ的"必中"和援护是战斗的关键，此外要获得奖励需要把メキボス放到最后来打倒。

★第24话 テスラ研脱出

注意熟练度条件是第3回合我方行动结束时敌全灭，不要习惯性地将本回合敌人行动再反击也计算在内。有敌人是以スレイ为目标，要加以留意。输送船登场后会作为NPC，每回合向脱出位置移动，受伤的话要及时用"友情"等精神回复。アイビス除了使用精神外基本派不上用场，レーツェル则需要移动到建筑物上，利用地形和"集中"来尽量反击击坠敌人。

★第25话 流星、夜を切り裂いて

打倒スレイ的话可获得テスラ·ドライブ，不过以アイビス目前的精神和武器基本是不可能完成任务的，想入手就要装备多个增加命中的强化部件再加S/L。レーツェル过关后会离开，在本关记得让他的击坠数到35，前一关有多反击敌人的话，还是可以比较轻松达成的。注意敌方的战斗机会以我方输送机为目标，要优先击坠。

★第26话 现れた"影"

3台隐藏机体关联，注意满足条件。用ラミア和アクセル战斗一次还是两次自己选择，而ラミア和アラド都是有击坠数关联的隐藏要素的，可尽量去击坠敌人。ツヴァイザーゲイン出现后，要拿熟练度可多利用地图武器，不过同时也要注意ツヴァイザーゲイン的地图武器，别被敌人来个"以彼之道，还施彼身"……

显示对话视窗时按下R3可切换至自动模式，此时对话讯息会自动翻页。（吃零食时推荐开启）

★第27话 超音速の妖精(アビアノ路线)

ランドグリーズ直接用远程武器在范围内击坠也可以，但是我方机体注意不要进入该范围。拿到熟练度后注意几个BOSS是有隐藏要素关联的，记得参考ランドグリーズ・レイブン和ラーズアングリフ・レイブン的入手条件。



★第31话 招かれざる异邦人(前篇)

初期只有エクセレン一人，记得给机体装上ブーストハンマー之类的强力武器。熟练度不难拿，倒是ラミア击坠数不满隐藏机体所需的53～55的话，这关就是最后的机会了，不要错过。アルミィミィ的机体有HP回复能力，我方武器威力不足的话可等到第9回合结束过关。

★第33话 坏れた人形

满足アラド50击坠数的最后一话，要拿熟练度得多利用地图武器，拿到后本关结束。



★第34话 红の幻想

マイ的ビルトビルガー・L要在4回合内击坠5台敌机，而且自身的HP不能少于40%，需要注意条件以及稍微的S/L。リュウセイ等增援到达后，マイ和アヤ无法行动，注意保护她们。2回合后母舰到达，SRX合体且之前剧情出战的人员都气力150，这熟练度还是很好拿的。全灭杂兵后可击坠ゼオラ拿取强化部件"高性能レーダー"，至于以ラトゥーニ为目标的オウカ可放在最后，用围攻轻松搞定。

★第37话 武神装攻ダイゼンガー

本关有两处隐藏要素关联，要拿到熟练度，就要让レーツェル尽快"加速"+"集中"冲上去反击。ゼンガー换乘ダイゼンガー后记得不要击坠任何敌人，另外本关的特制标题还是很有特色的。



★第39话 オペレーション・プランタジネット(后篇)

开始后可验收机体和武器的隐藏要素成果……达成本关熟练度还是要赶时间的，有较远的敌人不会主动移动和攻击。拿到熟练度后敌方大批增援出现，几个BOSS还会和我方特定机体邻接(アクセル→キョウスケ、レモン→エクセレン、ウォーダン→ゼンガー、エキドナ→ラミア)，除了要留有余力外，还要注意我方这几人的位置，如果相邻的敌人会获得很好的地形效果，那还是会带来一些麻烦的。打倒增援出现的敌BOSS的话即可过关，在用地图炮清理掉杂兵后，可以HP较低的エキドナ(有强化部件高性能レーダー)为目标击坠，注意她HP不满50%是会撤退的。

★第43话 纯粋なる存在(月路线)

アルフィミィ登场后敌方机体少于10台就会出现援军，总共会出现5批左右，注意杂兵在我方进攻时会防御，其中部分还会使用地图炮。アルフィミィ击坠后可获得强力的强化部件"S-アダプター"，不要错过。

★第44话 眠れ、地の底に(エチオピア路线)

敌方的スリサズ、アンサズ机体都有HP回复(大)，尽量在一回合内打倒。オウカ加入我方后，机体大幅缩水不说，还在最后自爆了……

★第48话 裁く者、裁かれる者

连续的BOSS战，要注意HP、EN以及SP的回复。熟练度的入手没什么难度，当然要尽快加速前进。打倒ソウルゲイン之后，四天王剩下的アギーハ和シカログ会出现，注意他们出现时所处的位置有良好的地形效果，而且他们不会移动后攻击不在自己射程里面的敌人，因此在打倒ソウルゲイン之前最好派两台机体去占据右下角这两个可回复的位置。再次敌全灭后总是微笑的正太BOSSウェンドロ登场，HP超过30万，要留意他的地图炮，战斗方法还是可以用不停觉醒后的天上天下一击必杀炮搞定。

★最终话 "かつて"と"これから"

最终话难点在于没有杂兵，气力难以提升，仍然以SRX战术为主，多利用"激励"等精神来提升气力。アルフィミィ击坠后真正的最终BOSS出现，同时アルフィミィ成为我方同伴，她的精神还是可以派不少用场的。最终BOSSノイレジセイア的HP有55W，仍然是漫长的战斗，除了用SRX不停觉醒攻击外，使用脱力来避免对方发动ガード技能也是很有必要的。所需的SP充足的话，一回合内搞定最终BOSS也是可以的。



《超级机器人大战OG2.5》

★第9话 崩坏する理想

熟练度入手还是有些难度的，需要分兵去攻击各处的敌人。击坠所有敌人后，记得让リューネ来击坠最后的カイル，这样过关后可入手隐藏机体ミロンガ。



★第11话 押し寄せる恶意

利用ステルス・ブーメラン(需要在《OG2》中入手然后接续通关存档继承下来)等强力无消耗的武器的话，在本关实际是可以无限持续一个回合的，因为敌人数量少于一定量后就会出现增援。利用这无限增援同样可以轻松赚取资金、经验值和PP。

★最终话 迷宫の囚人

最终BOSS的HP有30万，不过并无HP回复的能力，持久战即可轻松获胜。

OG-Research 机体研究所

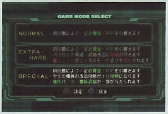
Point.1 通关特典

1.《OG1》通关后可选择《OG1》二周目NORMAL或者EXHARD难度，继承50%的资金以及PP；也可以选择开始《OG2》，但只继承25%的资金，PP则不会继承。

2.《OG2》通关后和前者类似，同样不同游戏无法继承PP，但是多了个《OG2.5》的选项，选择后可从《OG2》的通关存档继承约25%的资金，还有部分《OG2》中获得的隐藏武器等。

3.《OG2.5》通关后也可选择三个游戏，但是由于《OG2.5》关数和资金最少，这样做划不来。

4.EXHARD难度无法改造武器，同时人物养成时消费的PP加倍。



5.EXHARD难度通关后可选择SPECIAL难度，全体机体可10段改造，第一话结束后获得全部的强化部件和外挂武器(每种一个)。

6.可继承的资金和PP比例随周目上升，三周为75%，四周以及以后为100%。

7.同一个档不停多周目继承，在完成《OG1》和《OG2》的SPECIAL难度通关之后，再选择SPECIAL难度时全部机体可15段改造(可能还需要流程图全部完成，待定)。

当你对画面上的选项有疑问时，可以按下SELECT键呼叫选单辅助，查看详细的词语解释。

Point.2 隐藏要素

《超级机器人大战OG》

1.隐藏机体

リオン・タイプF

リュウセイ篇第16话“スターバク島波高し”由リョウト驾驶出击，过关后入手。

ガーリオン

第24话“リューネ、そしてヴァルシオーネ”中，让ライ击坠レオナ乘坐的ガーリオン，过关后入手。

ヴァルシオン改

第28话“十字军が消える日”，满足本关熟练度要求，过关后入手。

R-GUN

第30话“里切りの铳口”，イングラム背叛后击坠他，过关后入手。

ゲシュペンスト・タイプR

①只可在キョウスケ篇入手。

②第20话“プライベート・アイズ”过关时ギリアムLV23以上。

③满足以上条件后，在第31话“假面の下にある颜は”就会由ギリアム驾驶登场。

ゲシュペンストMK-II・タイプS

①只可在リュウセイ篇入手。

②在第30话“里切りの铳口”击坠イングラム乘坐的R-GUN。

③满足以上条件后，在第40话“インセクト・ケージ”就会由ヴィレッタ驾驶登场。

ヒュッケバイン008L

①リュウセイ篇在第29话“ジュネーブ坏灭”过关时イングラム的LV在32以上。

②キョウスケ篇需要第20话“プライベート・アイズ”过关时ヴィレッタ的LV在23以上。

③满足以上条件后，第37话ヒュッケバイン008L便会登场。

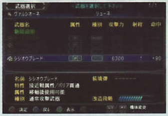
（备注：ヒュッケバイン008L是《OG1》最有名的隐藏机体，因为需要会叛变的人的等级，致使GBA版最初拿到的基本上是对这两人不太熟悉的SRW新手……）



2.隐藏武器

シシオウブレード

①第26话“その男の真意”过关时熟练度在23以上。



②所选主人公击坠数满足要求(キョウスケ篇キョウスケ击坠数70以上，リュウセイ篇リュウセイ击坠数50以上)。

③满足以上条件，过关后入手。

グラビトン・ランチャー

①第31话“假面の下にある颜は”过关时熟练度在29以上。

②未选择的主人公击坠数满足要求(キョウスケ篇リュウセイ击坠数55以上，リュウセイ篇キョウスケ击坠数55以上)。

③满足以上条件，过关后入手。

3.隐藏强化部件

勇者の印

①第34话过关时熟练度在27以上。

②满足等级要求(キョウスケ篇レフィーナ的LV在35以上，リュウセイ篇ダイテツ的LV在35以上)。

③满足以上条件，过关后入手。

钢の魂

①第37话过关时熟练度在30以上。

②满足等级要求(キョウスケ篇ダイテツ的LV在38以上，リュウセイ篇レフィーナ的LV在38以上)。

③满足以上条件，过关后入手。



《超级机器人大战OG2》

1.隐藏机体

ビルトビルガー・L

①第26话“现れた‘影’”中，アラド在和ビルトファルケン邻接之前击坠4台初期登场的敌机。

②第33话“坏れた人形”过关时，アラド的击坠数在50以上。

③满足上两项之后，第34话“红の幻想”开始时マイ会驾驶ビルトビルガー・L出击，在4回合内击坠5台敌机，且自机HP不得低于40%。

④以上条件满足的话，过关后入手。

アシュセイヴァー

①エチオピア路线第17话“樱花幻影”或者月路线第20话“新生、圣十字军”，在エキドナ被击坠或撤退后，让ラミア移动到エキドナ最后所处的位置，虽然这并不会发生剧情或者提示。推荐击坠，这样有留下的物品作为标记。

②第26话“现れた‘影’”中，让ラミア和アクセル战斗两次，注意战斗后不要让アクセル因为HP过低而撤退。

③第31话“招かれざる异邦人(前篇)”完成时ラミア的击坠数在53以上。

④满足以上条件时，第35话“乐园からの追放者”ラミア会驾驶アシュセイヴァー出场，至于原有的アンジュルグ仍然保留，并且会有全部武器威力+300等多方面强化。

ヴァイサーガ

①エチオピア路线第17话“樱花幻影”或者月路线第20话“新生、圣十字军”，在エキドナ被击坠或撤退后，让ラミア移动到エキドナ最后所处的位置，虽然这并不会发生剧情或者提示。推荐击坠，这样有留下的物品作为标记。

②第26话“现れた‘影’”中，让ラミア和アクセル战斗一次，注意战斗后不要让アクセル因为HP过低而撤退。

③第31话“招かれざる异邦人(前篇)”完成时ラミア的击坠数在55以上。

④满足以上条件时，第35话“乐园からの追放者”ラミア会驾驶ヴァイサーガ出场，至于原有的アンジュルグ仍然保留，并且会有全部武器威力+300等多方面强化。

（备注：ヴァイサーガ和アシュセイヴァー的入手条件差别仅仅在击坠数和26话的战斗次数上，这次并没有ヴァイサーガ2周目才可入手的限制。ヴァイサーガ的机体和武器优势明显，但是无法换乘，而且格斗武器和固定机



师ラミア不好配合，具体选择可看个人喜好，此外为了完成图鉴，两周目各选择一台机体是比较推荐的做法。）

ヒュッケバインMK-III・R

①第25话“流星、夜を切り裂いて”过关时レーツェル的击坠数在35以上，在24～25话让他积极和敌人战斗的话还是可以很轻松达成的。

②第37话“武神装攻ダイゼンガー”获得熟练度。

③第40话“会者定离の理”过关时《超级机器人大战α》的6位主人公(ブリット、クスハ、リョウト、リオ、タスク、レオナ)等级合计在185以上。

④满足以上条件时，ヒュッケバインMK-IIIトロンベ变化为ヒュッケバインMK-III・R，アースクレイドル路线第41话“热砂を越えて”开始前入手，月路线第43话“ルナティック・ドリーム”完成后入手。

ヒュッケバインMK-III・R可以和L型同样进行合体和换装，一般选择前者合体后者换装，因为合体后的机体改造是和AMガンナー一致的，换装则是和换装前的机体改造一致，这样在前期就可以尽量改造ヒュッケバインMK-III・L和AMガンナー。

ゲシュペンストMK-II・S

①第40话“会者定离の理”过关时カイ的LV在33以上，击坠数在55以上。

②满足以上条件时，アースクレイドル路线第43话“眠れ、地の底に”完成后入手，月路线第41话“激震の宇宙へ”开始前入手。

ランドグリーズ・レイブン和ラーズアングリフ・レイブン

①第8、9、13、19(エチオピア路线)，登场的ユウキ都用ブリット和他战斗，并且击坠ユウキ至少一次。

②アピアノ路线第27话“超音速の妖精”中，用アラド和ユウキ、カーラ、アーチボルド战斗后，再击坠ユウキ。

③满足以上条件后，第39话“オペレーション・プランタジネット(后篇)”ユウキ和カーラ会分别换乘ランドグリーズ・レイブン和ラーズアングリフ・レイブン登场。

本作的新增隐藏机体，一周目满足条件是很困难的，推荐三周SPECIAL模式来尝试获取。

在标题的OPTION中有不少有价值的内容，除了图鉴、完成的流程图等等，从攻略Q&A中也可以获得不少知识。

2.隐藏武器

グラビトン・ランチャー

①第11话"守るべきもの"中，アラド、ゼオラ、ユウキ、カーラ之外的全部敌机用ヴィレッター个人击坠。

②满足以上条件时，第22话"星から来るもの"初始ヴィレッタ所乘坐的机体会增加グラビトン・ランチャー这一武器，在对四天王战时会有些帮助。

シシオウブレード和G・インパクトステーク

①第22话"星から来るもの"打倒外星四天王(实际本关只剩下三个人)。

②将メキボス放在三人中的最后来击坠，击坠时入手，具体打法可参考之前心得中的相关部分。

ブーストハンマー



①第23话"第三の凶鸟"中，初期的全部敌人在4回合内用アラド一个人击坠。

②这过程中ラーダ消减部分敌人的HP是可以的，满足上一条过关后入手。

シシオウブレード

①第21话"亡国の姬君"过关时，ブリット的等级在18以上，击坠数在45以上。

②满足上一条后在第24话"テスラ研脱出"战前对话有入手的相关内容，过关后入手。本武器和打倒四天王获得的シシオウブレード无关，两者可同时获得。

G・インパクトステーク、ネオ・チャクラムシューター

①第37话"武神装攻ダイゼンガー"中，ゼンガー换乘ダイゼンガー后不要击坠任何敌机。

②满足以上条件后，第41话选择分支路线后入手。本武器同样和打倒四天王获得的G・インパクトステーク无关，两者可同时获得。

ステルス・ブーメラン

①第8、9、11、13、19(エチオピア路线)、27话(アビアノ路线)，在カーラ有登场的这些关中，击坠过她一次，那么第39话"オペレーション・プランタジネット(后篇)"カーラ的机体ランドグリーズ会追加武器ステルス・ブーメラン。个人推荐第13话"约束は炎に消えて"，即使是EXHARD模式无改造的情况，也可以利用热血、双人小队以及援护攻击来击坠カーラ。

②另一个获取ステルス・ブーメラン的方法是第35话"乐园からの追放者"开始时难度为易，这样会在增援的ギリアム所乘坐的ゲシュペンスト・タイプRV的武器中追加。

3.隐藏强化部件

钢の魂、勇者の印

①第22话"星から来るもの"打倒外星四天王。

②将メキボス放在三人中的最后来击坠，击坠时入手，具体打法可参考之前心得中的相关部分。



《超级机器人大战OG2.5》

隐藏机体

ミロンガ

①第9话"崩坏する理想"取得熟练度。

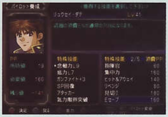
②之后用リューネ击坠カイル，过关后入手。



Point.3 机师和机体推荐

首先我们来看看普通的机师与机体强化方法，接着再来推荐一些各游戏中比较实用的机师与机体。

1.人物培养



笔者一般是让每个人都优先学习SP回复，接下来则看具体情况来选择不同的强化方向。攻击取向自然要学アタッカー、气力限界突破、インファイト、ガンファイト等来彻底强化攻击效果，都学会后再增加格斗、射击能力，例如リュウセイ、ゼンガー等；主要使用精神来辅助的则彻底强化SP方面的技能，继续学习集中力、SPアップ等等，例如ラトゥーニ、アヤ等，经常顺便使用补给装置的要学会补给技能。

接下来还有一些需要考虑用途来相应强化的，例如エクセレン是惟一有脱力的同伴，要想多使用这招就得尽量强化SP方面的能力，此外她的ACE奖励是援护攻击、防御+10%，多使用她的合体技援护的话也要学习相应的技能。カイ是《OG2》中最早有热血的，初期也经常用来打倒BOSS，不过他此时的机体少有攻击力高的武器，因此学习集束攻击来作为队员组队攻击是不错的选择。リューネ和マサキ无法换乘，机体和人物的空中、宇宙适应都是A，可提升人物的这两项适应到S，这样可相应提升回避率等等。大家可视情况来强化自己所最需要的地方，这点也是现在机战的乐趣之一。

2.机体强化



机体的强化相对简单一点，对于作为主力半主力的机体，优先强化的就是EN，改满一般也才两三万。接下来自然是强调回避的主力机体改造运动性(例如ヒュッケバイン、ヴァルシオーネ、サイバスター、ヴァイスリッター等)，强调防御的主力机体改造装甲和HP(例如アルトアイゼン、ダイゼンガー等)，而机体全改造奖励较好的绝对主力，则可以全部改造(例如SRX和龙虎王等)。同时还要用部件来进一步强化，彻底做到让敌人打不到或者打不动。武器方面则改造天上天下念动爆碎剑、斩舰刀・云耀の太刀等最强武器，其他类型的武器则是以强化优秀的外挂武器为主，可参考前面所推荐的外挂武器。

3.个人推荐

《超级机器人大战OG》



SRX，隆盛路线毫无疑问的绝对主力，超高攻击力，三人份精神，后期对BOSS战的杀手锏，全部改造的费用也相对较低。

アルトアイゼン+ヴァイスリッター，响介路线的主角机自然也会是我们的主力。

グルンガスト，出现较早，可用到最后，尽早强化它的"计都罗喉剑・暗剑杀"

ヒュッケバイン008L、ヒュッケバイン009，强化满EN和运动性，后者再挂上重力炮之类的强力武器，就可以扔到前线去反击清杂兵了。机师推荐有气迫的リオ和カチーナ，注意后者没有集中，可选择运动性更高的机体。

サイバスター、ヴァルシオーネ，回避+地图炮，很好用的机体。

ジガンスクード，可换乘的机体中惟一有地图炮的，练击坠数的好帮手。

ヴァルシオン改，高HP高EN高装甲，虽然不能外挂武器，仍然可以让不太强力的机师安全赚取击坠数。

ガーネット、エルザム，双人精神为大激励，这已经是非常充足的理由了。





《OG2》第15话"谁がための盾"会有睡衣版舰长レフィーナ登场，仅此一次，不可错过哦！

《超级机器人大战OG2》



SRX+R-GUNパワード，同样是BOSS杀手，机体改造费用高了不少，不过还是值得的。注意这次后期主要使用天上天下一击必杀炮，リュウセイ可适当学习ガンファイト特技。

ヒュッケバインガンナー・L+AMガンナー，合体后和SRX组队，专门使用双人份的觉醒吧！此外本机体的武器也性能优异，地图炮范围较大，缺点是不能外挂武器以及移动后射程1的武器威力太小。

ビルトビルガー・L，隐藏机体，自带的行动不能的特殊武器"スタンショック"，后期对付BOSS时再也不用担心他们的反击了。

龙虎王，α系列的一贯主角机这次也非常强大，虎龙王的タイラントオーバーブレイク改满后威力强过龙王破山剑·逆鳞断，可作为主力援护武器。机体全改造的奖励也是很有用的EN小回复，可视资金情况多加改造。

サイバスター、ヴァルシオーネ，仍然是回避+地图炮，这次地图炮的范围增加了，ヴァルシオーネ可外挂武器来强化攻击。

ダイゼンガー+アウセンザイター，合体技配合个人特技是第二个能上1万威力的，自然也不要错过。シュツルム・アングリフ全改造后比斩舰刀·云耀の太刀还要强，意外的好用。全改造奖励双方都是加攻击力，有条件的话也可全部改造。レーツェル拥有双人精神大激励，这更使得他成为必定出击的成员之一。

ゲシュペンスト・タイプRV，除了运动性不算太高外几乎没有弱点，EN、地形、部件数都相当出众，专用的EN吸收武器ヴァンピーア・レーザー更是让消费不低的重力炮无限使用，可不能换乘是它最大的缺点。

ヴァイサーガ，机体和武器性能无懈可击，惟一缺点是不能换乘，而它的格斗武器又和机师ラミア的能力不协调……

フェアリオン・G+フェアリオン・S，高回避，合体技威力不错消耗也很小，可外挂武器，无论是作为辅助攻击、吸引火力或是在前线修理补给都很合适。

ヒュッケバイン、ヒュッケバインボクサー・タイプR，可换乘机体中比较强力的，经常可以派上用场。

カイ，经常被忽视的大叔，有气迫、直击这样的强力精神，最强攻击力的双人精神魂，也有指挥官这样的强力辅助特技，再加上要拿相关隐藏要素所必须获得的ACE奖励，在前期就经常用热血来打BOSS，中后期更可轻松作为主力使用。

《超级机器人大战OG2.5》



只有12话而且多是固定机体出击，主力可参考《OG2》来进行选择。コンパチブルカイザー性能优异，虽然最后无法登场，不过改造后还是可以在几次强制出场时有更好发挥，资金比较充足时可考虑改造。

Point.4 心得技巧

1.大激励的活用

本作新加的双人战斗系统会带来不少好处，因此在每话尽早让我方成双成对还是有必要的。不过需要双方气力都在110以上，因此全员气力+5的大激励就是中后期非常有用的精神了。大激励消耗75SP，会的人只有ガーネット和エルザム(レーツェル)，要想尽快发挥作用，就得能够马上使用两次。学会集中力后也要求有120的SP，因此要尽快学习SPアップ以及SP回复。ガーネット等人自身的气力可用ねじりハチマキ来确保，组成双人小队的对象可选择SP较高的辅助系机师，也可以选择龙虎王这种可以切换主机师的，当然也可以组队用了大激励后再解散和另一人组队。总之有大激励的人自身SP到120是最好的，否则就要等SP回复后再使用。激励、ACE等提升气力的方法也可混合使用，对于后期的战斗还是很有利的。



2.超幸运的ラッキー

ラッキー是很特别的特殊技能，甚至打破了不少常规观点。例如ラッキー发动时可以回避连分身都躲不了的必中，也可以命中使用了必闪的敌人，同样可以和热血、魂同时起作用而创造更大伤害值。不过ラッキー的发动率仅有LV/64，要想提高一些，就需要让タスク和ガーネット取得ACE奖励，至于アラド，基本上就看不到ラッキー的发动了……

3.无敌的直击

直击一般是用来对付敌人各式各样的防护罩的，不过游戏中主力机体的最强武器大多带有防护罩贯穿的能力，没有必要再使用直击。游戏中用得更多的是用直击+アーマーブレイカー等特殊武器，这样即使是有フルブロック的BOSS也同样会中招。我们最常用的特殊武器有スタンショック(行动不能，隐藏机体ビルトビルガー・L自带武器)、アーマーブレイカー(装甲下降750)、スピリットテイカー+(气力下降10)，至于降攻击力之类的有了行动不能就都不需要了。由于这些效果都可以持续一回合，这给下一条所用的战术提供了很大方便。有直击且可换装机体的(或本身机体可换装特殊武器)机师有レオナ、カイ、レーツェル、エクセレン等人，可适当分配使用。



4.一回合做掉最终BOSS!

中后期不少BOSS都有各种防护罩甚至歪曲フィールド这样强制减半的特殊能力，还有HP、EN回复以及低消耗的强力武器，打起来费时费力。这里介绍一下我自己的常用打法。以《OG2》为例，战斗主力是SRX，让它和同样合体而成的ヒュッケバインガンナー・タイプL组成小队，这样这支小队就有5人份的精神可用。ヒュッケバインガンナー・タイプL主要是辅助作用，机师选择有觉醒的リョウト+ギリアム，这两人自然都重点强化SP方面的技能，至于マイ为了追求最佳攻击效果就只能让她去开R-GUNパワード了。打BOSS时，先让这支小队和R-GUNパワード所在小队移动到可用天上天下一击必杀炮攻击的位置做好准备。战斗时先用直击+スタンショック让BOSS无法行动，再用アーマーブレイカー等降低装甲和气力，接下来就是不停觉醒和再动使用热血后的一击必杀炮来攻击BOSS。这样做比一堆人去围攻效果要好，一方面是因为无法行动、装甲下降这些效果都能持续一回合，我方使用的必中也同样如此，无须考虑敌方的反击和我方的命中率；另一方面则可保证最高攻击力的持续输出。EN不足时用补给装置或者アヤ的补给精神来回复，注意前者最好先让相应的机师学会"补给技能"，SRX补给后气力下降可用激励来提升。在后期，リョウト+ギリアム+リュウセイ的觉醒，再加后方辅助系的再动，即使是50万级别的BOSS也可以在一回合搞定。



要发挥这战术的最大效果，SRX和R-GUNパワード的EN和最强武器都要改满，并用强化部件来进一步补强。技能方面リュウセイ除了アタッカー、ガンファイト、气力限界突破等之外，学习Eセーブ可有效抑制EN的巨大消费，降低补给的次数。从这点上来看，让ヴィレッタ来驾驶R-GUNパワード，使得满EN能够使用更多次天上天下一击必杀炮，这也未必不是更好的方法。至于マイ则可去和リョウト开合体的ヒュッケバインガンナー・タイプL。此外为了增加觉醒次数，可以事先在周围放置其他有觉醒的机师(如ラミア等)，在ヒュッケバインガンナー・タイプL的两人觉醒用光之后，解散再让SRX和其他机体合流，接下来继续觉醒连续进攻……

因为合体技对气力有较高要求，BOSS战前可让相关人员多杀敌长气力，也可以利用激励等辅助手段。《OG1》也有类似打法，只用SRX的天上天下念动爆碎剑就可以了，《OG2.5》则因为等级太低，精神都还没出来，一回合是没什么可能了……



《OG2》第27话"超音速の妖精"ラトゥーニ会以lolita装登场，以后要看只能在她发合体技的时候了。



巴洛克	STING	A・RPG
PS2 バロック		日版
2007年6月28日	1人	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上



1998年曾在土星上发售的《巴洛克》，自1999年移植到PS上之后，时隔8年后，经过重新制作终于移植到PS2上。诡异的风格、灰暗的格调、颓废的气息、强烈的冲击，这就是《巴洛克》的世界。以世界濒临灭亡为背景的游戏并不少见，然而本作中并没出现所谓的救世主，甚至连一个正常的人类都没有，这正是《巴洛克》的独特之处。有人称其为"死的游戏"，的确，玩家要不断通过死亡去了解完整的剧情，真是挺有挫折感的。然而当你开始习惯它后，就会渐渐被它独特的魅力所感染。喜欢诡异抽象类的朋友不要错过。

文 阳光成员 积木　美编 NINA

基本操作

□	攻击/按住再放开可蓄力攻击/道具菜单中自动整理道具
×	特殊攻击/取消
○	会话视角/确定(走近角色时会自动进行对话)
△	打开道具菜单
L2	锁定目标
R2	投掷选定的道具/按住R2可用左遥杆控制投掷道具的线路
L1/R1	选择道具/道具菜单中可查看道具的附加属性
SELECT	显示地图
START	暂停游戏/跳过动画(只限于收集到的影像)
十字键	行走
左摇杆	奔跑
右摇杆	转换视角
R3	切换到正前方视角

人物之章

主人公

没有名字的主人公，一开始失去了记忆，不能说话，只有莫名的罪恶感。出身时为连体婴儿，兄弟共用一个心脏，分离手术后，活下来的主人公便一直背负着强烈的罪恶感。后来他成为了马克特教团的科里耶尔，为了查明神疯狂的缘由，科里耶尔决定通过达巴鲁融合来倾听神的真意。因为主人公曾失去自己的另一半，渴望着填补自己的缺失，于是自愿与神融合，并在融合的过程中得到了净化能力。然而事情很快就败露了，达巴鲁融合失败，主人公与神被分离了开来。因为主人公拥有净化能力，上级天使便利用他来制造出大量的克隆体，夺去他的记忆，并指使这些克隆体进入塔内去把神杀了(因此本作的主人公并不是特定的一个人，在塔内死了，外界中出现的主人公也许就是别的克隆体)。直到将研究所内的克隆体净化后，他才恢复为真正的自己。



上级天使



马克特教团的教主，自称为上级天使。在外界中只能看到他的幻影，其实身体在引起大热波时被狂乱的神的感觉球尖刺贯穿，动弹不能，只能任由身体腐烂。

上级天使一直抱着成为神的野心，于是设计了一个毁灭创造维持神的阴谋，首先他夺去了神的痛觉，把痛觉转化成大量的天使虫来进行培养，再通过假的感觉球把歪曲的情报传送给神，使神在不知不觉之中逐渐陷入疯狂。得知主人公想通过达巴鲁融合制止他的计划后，强硬分离开神与主人公，这时，神发动了大热波，世界被歪曲了。于是上级天使剥夺了拥有净化力量的主人公的记忆，复制他的身体和力量，并以拯救世界的名义指使克隆体利用天使虫杀死神，结束这个世界后自己就能重建这个世界，成为新的神。

伊莱扎

徘徊在神经塔中幽灵般的金发少女，由于大热波从创造维持神中分离出来的多重神格之一，她生出来的感觉球记载着主人公所失去的记忆。



爱莉丝

徘徊在神经塔中幽灵般的短发少女，在大热波后从创造维持神中分离出来的多重神格之一，原本掌管着神所失去的"痛觉"。



天导天使

曾是上级天使的秘书，正是她夺去了创造维持神的痛觉，并培养出天使虫。看着神歪曲下去，她后悔不已，大热波发生之后，她想把天使虫解放出来作为补救，于是被上级天使定为叛乱者，正被下级天使们通缉。



创造维持神

创造维持神利用遍布世界各地的感觉球获取情报，并通过感觉球来调节维持世界。但是由于被夺去了痛觉，逐渐被歪曲的情报所污染，不能制御自己的狂乱，从而引起了大热波。

©2007 STING

系统之章

HP与VT



VT指的就是活力，随着时间的流逝，VT会不断减少，而HP则会自动回复。当受到伤害时只会减少HP，但也有部分异形是会吸取VT的，当VT减到0后，虽不会死亡，但HP不会再自动回复，反而还会逐渐减少，因此VT的回复也相当重要。打倒异形后会掉落结晶，结晶可以回复少量VT，还有部分道具也可以回复VT，所以在迷宫里多杀死敌人也是很有利的。当HP或VT处于MAX状态时，再吃回复药还能增加其最大值，除此之外，升级时也会提升HP和VT的最大值。

攻击属性

攻击属性分为火、冰、雷三种，一般来说，机械系异形的弱点是雷属性，植物系和纸系的异形的弱点是火属性，身形比较庞大的异形多畏惧冰属性。

心读みの者

因为大热波的影响，这位老婆婆和感觉球合为一体，所以可以读取人心。在神经塔的-700cubit可遇到她，随便丢一样道具给她，她便会N倍奉还，丢还更多的道具给你，只要在道具落地之前接住便可据为己有。但是，她丢出来的道具都是些骨或者文样，在道具落地之前全部接住是没什么可能的……当然，把没什么用处的道具丢给她，还是有赚头的。

咒葬天使

徘徊在神经塔内的下级天使，外表已经看不出人的形态，很容易被误认为是异形。其实它可是在迷宫中冒险的好帮手。只要把腐化的食料或劣化的装备扔给它，他就会将道具回复正常。

除此之外，用コリエルの结晶还可以换得革命の液，金骨可以换得玩具箱等等。咒葬天使还可以进行道具的合成。玩家可以把不想要的道具扔给它，说不定能合出有用的道具哦。



▲注意不要丢偏了。

科里耶尔(コリエル)

科里耶尔被上级天使囚禁在神经塔内的幽闭馆之中，玩家在塔内遇见它们时，可对它们进行净化(就是直接攻击)，然后会得到コリエルの结晶，把它交给外界的バロック屋，会收集到科里耶尔的巴洛克，把它交给咒葬天使还能换得革命の液。



感觉球→物之者

一旦离开迷宫，身上的物品就会消失，所以一些想保留下来的道具，或辛苦培养出来的装备就可以通过感觉球传给外界的物之者保管。感觉球1次只能传送1件道具，按R2键将道具扔向感觉球即可，而漂浮在上空的感觉球则需要按住R2键调整好投掷路线。物之者在神经塔的入口左边附近，攻击他就会把道具还给你。



物之者的身上初期只能存放5个道具，如果在他那里存放过10种道具的话就能增大存放道具的容量，最多能存放20个道具(需在物之者那里存放过50种道具)。只有在物之者处存放的道具才能记录在道具名单中，道具的数量多达312种，要收集图鉴可是项大工程。

劣化

在迷宫中有部分异形会使用劣化攻击，受到劣化攻击后，食料会腐化，装备也会被劣化，攻击力和防御力下降。

バロック屋

把净化后的结晶给他，他便会读解出结晶的本质。

箱の者

他对箱子有异常的执着，总是以为箱子里有他的女儿。玩家只要把不想要的箱子交给他，他就会换另一种箱子给你。

记录

游戏中只能存两个存档，一个觉醒数据和一个中断存档。要注意的是中断存档一旦读取就会消失，而觉醒数据则可以反复读取，每一层迷宫的出口都能进行中断记录，而觉醒数据只能在迷宫死亡时或到达最底层时才能进行。

道具

本作不但迷宫是自动生成，连出现的道具也是随机的，因为没有贩卖道具的商店，一切都看玩家各自的运气。主角的身上只能带20个道具，取舍也是非常关键的，更换装备主角的穿着也会随之改变，使装备的收集乐趣大升。

因为升级时攻击力和防御力不会上升，而武器和外套的初始能力都不高，为了更轻松地闯迷宫，玩家可以利用迷宫内的感觉球，反复收集攻击の液、防具の液和寄生虫，去培养自己喜欢的剑和外套，攻击力和防御力的最大值可以加到99，建议至少弄多一套装备来当后备(可以利用追加の箱轻松复制出后备)，因为各种意外，丢失装备的机率还是不低的。

有时我们会捡到一些未知效果的道具，当然这还是可以用的，不过风险很大，尽量利用有判明功能的道具(例如判明骨、判明の液等)来判明道具的效果，或者在异形身上试用，总之尽量不要自己来试用(游戏初期没什么重要道具在身上时，试一下也无妨)。如果是未知的装备则绝对不要试用，万一有粘着印的话就会脱不下来，必须找到消去印把粘着印消去才能脱下。

注意道具投中了异形后就会消失，投掷攻击有一定的硬直时间，尽量在离异形较远的地方扔。

道具类型一览

本作的道具十分丰富，使用方法也非常多，如果不熟悉道具的使用方法，会使游戏难度激增，下面就来为大家介绍一下几种道具的主要功效。

剑	攻击性武器。如果是不想要的剑，可以用来向异形投掷，剑的投掷攻击力一般比较高。
外套	防具。如果不想要也可以往异形身上丢，只是投掷攻击力非常低……
伪翼	拥有防止异常状态、付与良性状态等功效，或者增加攻击力、减少VT消耗等效果。
食料	肉类可以回复HP，心脏可回复VT。不过要注意的是腐烂的肉和心脏吃了会腹痛，降低攻击力和防御力，而烧过的肉或心脏则能加满HP或VT，但是相对地VT或HP减半。
箱	里面装有各种道具，开箱时会有一定机率发生爆炸，没判明的箱子尽量不要打开。
烧印	烧印有可以针对道具、装备或自己使用，其效果都是没有负作用的，即使是没有判明的烧印也可一试，当然最好是在身上有消去印的时候用，随后找到更好的烧印也可立即更换。
注入液	效果可以维持一段时间的液体，给自己注入之后可以回复异常状态或增强能力。
刑具	大多都是拥有范围攻击的刑具，只能用一次。有些能全灭异形的刑具非常好用，配合集束刑具还能一次全灭整层的异形。
文样	文样可以理解为咒文，设置在地面时可以分成表里两种，在迷宫内必须要注意地面，它比任何机关都要可怕，特别是表面设置的文样，尽量避免不要踩上去，使用文判印可辨别出放置在地上的是什么文样。
骨	在道具菜单中可累计在一起放置，同一种类的骨最多可以带上99个，因为骨掉到地上也会碎掉，所以只要扔出去的话就不能回收。
寄生虫	寄生虫分为可寄生到道具、武器及自身上几种，寄生到道具上，道具就会产生附加效果。寄生虫之间还可以相互寄生，做出复合寄生虫。如果是同种类的寄生虫相互寄生，就会提升效果的数值。
结晶	净化歪曲的人们或异形升华后，其本质就会形成结晶。结晶主要用来收集角色和异形的巴洛克(把结晶丢给バロック屋即可)，部分可用来与咒葬天使交换道具。

中断记录的好处

追求完美的玩家是不是为主菜单中各种繁琐的收集要素所苦恼呢？其实中断记录有个好处就是它所记录的数据会添加到这些收集要素当中，即使记录消失了，收集的数据也不会消失。利用这一点可以派生出多种多样的收集法……

异常状态

除了腹痛外，其他异常状态都会在经过一段时间后自动回复，当然也可以用各种各样的道具装备来回复或者预防。而异形也会受到其他异形的异常状态影响，玩家可以好好利用这一点，战斗就能变得更加轻松了。



▲中了欲情的异常状态之后……

毒	HP逐渐减少
暗黑	周围环境变暗，只能看到自己身边极小的范围
まひ	即麻痹，移动不能，但可以进行攻击和使用道具
脱力	行动速度缓慢
腹痛	攻击力和防御力下降，可以用回复の液等增加回攻击力和防御力。
欲情	所有异形和道具，甚至连自己都会显示为金发和服美女，周围出现一层粉红色烟雾，而且持续时间较长。虽然看影子就能辨别出是哪一种异形，但是放置在地上的道具就难以辨别了。由于其景象十分美妙，可以说是让人又爱又恨的异常状态……
错乱	行动混乱

二周目要素

游戏结束后，可以继续在神经塔里探索，收集道具等。而棺材男的迷宫也开放了7个单元，分别是地狱ダンジョン（共100层，里面有神经塔中没有的道具和异形，难度最高的迷宫）、无防备ダンジョン（迷宫里没有任何装备）、空腹ダンジョン（迷宫里没有肉和心脏）、トラップダンジョン（迷宫里只有文样和刑具）、腐败ダンジョン（迷宫里的肉和心脏都是腐烂的）、质素ダンジョン（迷宫里没有任何道具）、里文样ダンジョン（迷宫里所有的文样都是里设置）。



警备天使



流程之章

本作没有BOSS的设定，如《不可思议迷宫》一样，只要活着来到最下层就能通关。途中到达每一层时可以选择中断记录，但一读档就会消失。



迷宫是随机生成的，死后或者到达最下层发生剧情后可以选择记录觉醒数据，并且回到外界。也就是说在迷宫中只能往下层移动，想回到外界的话也只能到达最下层或是角色死亡。然而在迷宫死了并不意味着Game Over，角色和事件也会随之发生变化，通过反复死亡可以收集到不同的剧情片段，然后靠玩家来重组分析这个故事的碎片，才能了解巴洛克的全貌。但是一回到外界身上的所有道具就会消失，等级也会变回1级，必须从神经塔的第一层重新开始。

Chapter I

选择难易度，注意一旦选定后在游戏中是不能改变难度的，写好自己的名字游戏开始。

外界：向前走，从上级天使那里取得天使铳（通往神经塔的入口有一个回复文样可以回复HP和VT），进入神经塔。神经塔中以深度计算位置，-100 cubit即指地下一层，-200 cubit指地下二层，以此类推。



塔层表

-100 cubit	幻影
-300 cubit	ウリムとトンミム
-400 cubit	天导天使
-99999 cubit	用天使铳攻击创造维持神

提示 本章没有任何难度，即使死了也会直接进入第二章（死了的话会收集到另一段影像）。可以先熟悉一下游戏的操作和系统。注意地图上显示可以走过去但是被阻隔的地方需要攻击墙壁或打开机关才能穿过。绿水坑是毒池，踩进去会中毒，小心避过。

第一章 弑神



作业天使

"脑电波出现激烈反应！"

"增加镇定剂量！"

在放置着各种机械设施的研究所中，两名外形诡异的工作人员好像正在紧张地做着什么实验，他们的背上都有对奇怪的小羽翼。而室内最引人注目的便是正中间装满某种绿色液体的玻璃容器，里面浸泡着的竟是一名少年，此二人因为少年的脑波异常慌乱不已，慌忙向容器中投放着镇定剂。

场景一转，少年猛然发觉自己身处于废墟之中，天空被血红的云层遮盖，地上到处都弥漫着红雾，远方还不断传来令人心寒的咆哮。正当少年迷惑之际，一个声音传到他的脑中，指示他望向东边。少年看到的都是已经歪曲得不成人形的生物，脖子长长的首之者，能读取人心的角女，装在袋子里被吊起来的袋之者……



"伪装天使叫你去神经塔。"

伪装天使？神经塔？少年茫然走向那座外表布满球体的奇形怪状的塔。在塔前等待着少年的是一名红眼金发，背上有对大羽翼，被称为上级天使的人。

"你的记忆呢？好像不能说话了。不过只是这样已经算是侥幸。"

自从2032年发生的大热波事件后，世界被歪曲，大地荒废，天空消失，能活下来的人少之又少。存活的人们依靠着巴洛克活着，其代价不单是精神失常，连人形也保持不了，以可悲的姿态苟且偷生。可以说，还能保持人形的少年的确是侥幸了。

"你的使命就是前往神经塔的最底层。"

上级天使命令着少年，并把天使铳交给了他。

"带上它，对你来说有一定的意义。用它来拯救我们，拯救世界吧！"

我的使命是拯救世界？少年的心中依然一片空白，他拿起天使铳，走进只有生与死的世界——神经塔。

很快少年在塔内看见了幻影，幻影的面孔虽很稚气，却跟自己十分相像。



无限回复HP和VT法

首先要得到开福印和追加の箱，把开福印押在自己身上后，不断重复地将追加の箱扔到地上，再立即捡起来打开。开幅印的效果就是每次打开箱子时就会回复HP和VT，而追加の箱就会开得之前捡到的东西，这样一来……



“哪一个要消失？”

幻影所说的让少年好像记起了什么东西，可是依然模糊。神经塔内遍布要取少年血肉的异形，食物也只有心脏和生肉，在歪曲的世界中生命力消耗得异常之快，少年不断在生与死中挣扎着……

“不要用…天使铳…她…”

伴随着断断续续的话语，突然出现在少年面前的天导天使很快就消失了。她又是谁呢？

少年来到最底层，上级天使用催促的语气命令着少年。“铭记你的使命，用天使铳杀了她，净化这个世界吧！”

在神经塔底层的最深处，一名美丽的少女被束缚在钢架上，背后的金色光环与雪白的羽翼向世人显示着神的姿态，这就是世界的创造维持神。过去正是由于神的狂乱，引起了大热波事件，导致世界陷入灭亡，她就是这一切扭曲混乱的由来。少年拿起天使铳，瞄准了创造维持神……

熟悉的研究所中，研究天使们仍然不断往容器里投放着药物。

“这家伙也是失败品吗……”

“不，他的眼球开始出现反应。”

“动作变迟钝了，可以用了。”

“不是还差使命的模拟测试吗？”

“他连预知未来去赎罪的梦都做了，没问题。”

刚才那一切都是梦吗？我并没有杀掉神吗？少年透过绿色的液体茫然地看着研究天使们。

“移植到身上的记忆正在作祟吧。”

正当其中一名研究天使想把少年的记忆完全抹杀时，被另一名研究天使阻止了。



“没这个必要，连轻微的巴洛克都失去的话，在这个世界上难以生存。而且，他已经醒过来了。”

容器打开了，少年走了出来。

“走吧，去你想去的地方。现在起才是真正的赎罪。”

Chapter 2

外界：训练迷宫初级篇开放，跟棺材男对话即可进入。



塔层表

0 cubit	天使虫リトル
−100 cubit	幻影
−200 cubit	飘浮少女イライザ，跟着她可穿过墙壁；她的正上方有2个感觉球（这里是可以使用的，向上扔即可，建议先把心脏の种丢进感觉球）
−300 cubit	ウリムとトンミム；咒葬天使
−400 cubit	アリス，发生剧情；水上有感觉球（也是往上扔即可）
−500 cubit	咒葬天使
−700 cubit	心读みの者；箱の者随机出现
−800 cubit	有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−900 cubit	感觉球
−1000 cubit	咒葬天使；杀戮天使
−1100 cubit	有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−1200 cubit	感觉球；在有天导天使（他背后的感觉球暂时不可用）的房间捡到培养液后小心保管，不要被偷了丢了或者踩到文样消失了（建议将其丢进本层的另一个感觉球里传送到外界）
−1300 cubit	有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−1400 cubit	アリス；有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−1500 cubit	イライザ（她前面的感觉球暂不可用）
−1600 cubit	感觉球；这层没有异形；途中丢失了天使铳也不怕，这里有中级天使会丢一把给你，不过之后也用不到；来到上级天使的房间，往前走就能进入他身下的感觉球
−99999 cubit	在创造维持神那里向前走，不要用天使铳攻击她，要不这一章得重新来过……

提示 本章必须要把在−1200 cubit的天导天使的房间内捡到的培养液丢进感觉球传送到外界，培养液是第三章的重要道具。而且到达最底层时不要使用天使铳攻击创造维持神，要不就得重来这一章（用天使铳打她的话会收集到另一段影像）。

本章的迷宫机关增加了不少，不过都能轻松躲过（本作的机关伤害值都很低，要注意的还是那些异常状态的机关和放置在地上的文样）。而异形的能力增强了不少，大多数带有异常状态攻击，建议装备上相应的伪翼来防御。

另外，要小心会偷东西的グリロ，グリロ偷了东西后不但会逃，追上它后还会投掷赃物攻击玩家，如果被贵重物品扔中的话就取不回来了，所以要尽早杀之。在迷宫内小心不要被围攻，特别是在下层被围了的话很容易挂掉，尽量逐个攻破，万一被围了就逃向空旷的地方使用攻击型的文样或者刑具。

不过本作有个比较有趣的设定是，异形之间也会受到异形的攻击（不过笔者还没发现有异形打死异形的现象），可以利用异形的异常状态攻击来使其他异形进入异常状态。异形进行异常状态攻击时会有比较明显的动作，玩家可以看准时机及时回避，特别是一些会脱力、错乱、麻痹攻击的异形，这样就能轻松逃过围攻。至于会吸取HP和VT的异形シン・モニス，如果使它陷入欲情状态的话，还能帮我们回复HP和VT哦。



▲这就是会偷东西的グリロ。

第二章 赎罪



到了外界，果然这里跟梦中的情景一模一样。少年的记忆一片空白，声音也发不出来，腰部有处严重的伤口用绷带包裹着，只是空虚的内心时而感到莫名的罪恶感。我究竟是谁？少年想着想着，打算回到研究所一探究竟，可是守着研究所大门的高大强壮的警备天使拦住了他，说是上级天使禁止他们进入研究所。无可奈何之下，少年来到神经塔前，见到了上级天使的幻影。

“你应该明白在这个现世之中，如何去赎罪了吧。”

赎罪？我的罪是什么？少年痛苦着，他不知道自己所犯下的罪行，却又被罪恶感缠绕着，不由自主地拿起了天使铳，走进了神经塔。一踏进神经塔的大门，少年被痛苦挣扎着扑出来的天使虫的幻影吓了一跳。他很快又遇见了曾在梦中相遇的和自己相似的幻影。

“你还记得我们的伤痛吗？我们都忘记了那时候的伤痛吗？”天使虫对少年叫着。

伤痛？少年突然隐约感受到一种被撕裂的痛苦，他不知所措，越发想得到解脱，便加快脚步赶往最下层。接着少年遇上了名叫伊莱扎的幽灵般的少女。

“别过来…复原…感觉球…”

伴随着断续的话语，伊莱扎消失了。少年想起了袋之者所说的，感觉球就像是创造维持神的神经末端一样并散布在各地，用来收集世界的情报，并拥有维持世界的能力。难道伊莱扎和创造维持神有什么关系吗？继续前进，作业天使告知少年，首之者看到培养液就会大哭起来，而且首之者过去也曾是伪装天使的一员。少年来到一处拥有巨大感觉球的房间中，遇上了身上穿插着管线的幽灵般的少女爱丽丝。



“你不记得你曾扰乱过我的内心吗？你这是在玩弄我吗！我并不会感到痛苦，但是…为什么…没有捉紧我？”

看着爱丽丝从气愤到悲伤，少年仍是茫然，我对她做过什么坏事吗？继续前进，少年遇见了读心者，她告诉少年，他腰部的重伤不是大热波所造成的，而是在更早之前造成的。来到幽闭馆前发现马克特教团的叛乱分子科里耶尔的成员被上级天使禁锢于此地。

“你没事吗？我还以为他们已经杀了你。”

看来科里耶尔知道少年的真正身分，可是少年无法出声询问，科里耶尔苦苦请求少年亲手净化他，并拜托少年去净化其他被囚禁的科里耶尔。少年点

无限投掷波动の剑 向异形投掷波动の剑，即使砸中了剑也不会消失，捡起来还可以继续投掷，对付粘在墙上挡路的サン非常有效。

头答应了。继续前进，遇到曾梦见过的天导天使，她一脸懊悔地守在感觉球前面，不让任何人接近。

“这个感觉球记录着我的罪孽。但是我还没有勇气去坦白罪行，我真是个懦弱的人啊。”

少年在天导天使的附近捡到了培养液，这就是首之者所恐惧的东西？走着走着，天使虫的悲鸣越来越强烈了，之后少年再次遇到了爱丽丝。

“我听到了天使虫的悲鸣…我不能了解它们的痛苦，那痛觉正是我所缺失的东西。”

爱丽丝一直为自己感觉不到痛楚而苦恼。继续前进，少年再次遇到了伊莱扎。

“拜托了，快点…我想要…你的…为了生出来…给我清澈的水…”

清澈的水？少年满是疑惑，不知不觉离最下层越来越近了，少年惊讶地发现上级天使被感觉球的刺贯穿身体，身体正在逐渐腐烂，怪不得在外界时只见到上级天使的幻影。

“没错，这就是我的下场，因为大热波的歪曲，不，是因为神的愤怒。进入感觉球里前往最下层吧，用天使铳净化狂乱的创造维持神，解脱你的罪孽，拯救世界。”

终于来到神经塔的最底层，神悲伤地摇着头对少年说道。

“你失去了能制御自我的‘过去’，我失去了能制御自我的‘痛觉’。不要再接近我了，要不连你也会陷入疯狂之中。”

少年在神的面前苦恼着，他对神有一种熟悉的感觉。他突然想起科里耶尔的话，天使铳只会带来死亡和痛苦，不能净化。少年犹豫了，最终还是放下了天使铳，走向了神……突然，少年又回到了神经塔外。正当迷惘中，一个声音从塔顶传来。

“我在这里。”

望向塔顶，那是一个和自己长得一模一样的人，少年认出了他正是自己的双胞胎哥哥。

“哪一个要死呢？”

“我不想死……”少年此时竟能说话了。

“那么就要我死了。”站在塔顶的少年毫不犹豫地跳了下来。

“哥哥！”少年拼命地叫喊着，想接住哥哥，可是他一落地便化为飘落的羽毛消失了。

“哥哥，我才是应该死的那个！我应该代替哥哥死去的！”少年痛苦着，懊悔着，“我死了，哥哥就能活着！让这一切重来吧！”

少年撕声力竭地呼喊着，与神一起陷入了疯狂，大热波再一次爆发了……



Chapter 3

外界：训练迷宫中级篇开放，跟棺材男对话即可进入。

从物の者那里取回培养液，然后把它丢给首の者看。进入神经塔内，死了回到外界，这时首の者会埋在地里(此时把心脏の种丢给他会得到贤流の肉)，攻击他到消失为止，得到首の者の结晶。然后把首の者の结晶交给警备天使，再次进入神经塔内，死亡后回外界，此时警备天使也会埋到地下里去，这样就能进入研究所了。剧情过后取得自分の结晶(如果在塔里死了或者丢失了结晶，也可以回外界的研究所取回)。



提示 本章如果没有跟天导天使发生剧情而去净化天使虫的话，就会得到另一段影像(但是为了通关还得必须按照以上流程的步骤)。本章新增了不少异形，需特别注意的是会粘在通道中挡路的サン，把它的绿色粘稠体打烂的话，就会散发脱力雾气，近身的话肯定中招，建议用远距离攻击(投掷、文样、刑具)或者波动剑打它，或者最后一击用远距离攻击(这需要自己计算)。而其他异形的异常攻击还是很容易回避的。

要注意的是在迷宫的最后5层，异形的数量很多，等级也比较高，很容易就被包抄挂掉，因此要做好不能四处逃跑的觉悟，必须逐个点击破，逃跑只会引来更多异形的包抄。另外下层的铁闸直接攻击就可以打开通过，踩进紫色的水坑会变错乱状态，小心避过，下层有不少消失文样，食料文样等，总之就是要看好地面，贵重的装备道具丢了可是损失严重。

塔层表

0 cubit	天使虫リトル
−100 cubit	幻影
−200 cubit	イライザ；感觉球
−300 cubit	ウリムとトンミム；咒葬天使
−400 cubit	アリス；感觉球
−500 cubit	咒葬天使
−700 cubit	心读みの者；箱の者
−800 cubit	有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−900 cubit	感觉球
−1000 cubit	咒葬天使；杀戮天使
−1100 cubit	有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−1200 cubit	感觉球；与天导天使发生剧情(如果之后与他对话，把没使用过的天使铳丢给他，会得到回复の液DX，效果为攻击力和防御力完全回复，并且最大值+2)
−1300 cubit	有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−1400 cubit	アリス；有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−1500 cubit	感觉球；イライザ，把自分の结晶交给イライザ
−1600 cubit	感觉球；咒葬天使
−1800 cubit	研究天使
−2000 cubit	作业天使；到リトル培养室内净化天使虫リトル，得到リトルの结晶；感觉球
−2200 cubit	感觉球
−2300 cubit	有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−2500 cubit	咒葬天使
−2600 cubit	感觉球
−2800 cubit	アリス，把リトルの结晶交给她；咒葬天使；感觉球
−2900 cubit	有コリエル的幽闭馆，コリエル随机出现
−3000 cubit	感觉球
−3100 cubit	感觉球
−3500 cubit	感觉球
−3800 cubit	感觉球
−3900 cubit	这层没有异形；感觉球；如果之前失去了天使铳，从中级天使那里可以拿回
−99999 cubit	在创造维持神那里向前走，发生剧情。

第三章 融合



世界在巴洛克的侵蚀之中再一次重生，世界还是歪曲的世界。腰上那恐怖的伤疤究竟是怎么一回事？为什么我们两兄弟不能一起活着？现在的我又是谁？少年在外界游荡着，迷惘着。“你们什么也不是，这么想就会轻松不少，所以不要再回研究所了。”

听了警备天使的说话，少年突然觉得也许自己真的什么也不是，或许这个自己并不是“自己”。让首之者看到培养液之后，他痛苦地哭了出来。

“我错了，不要让我再看见培养液了，我一直都后悔着去帮忙培养天使虫。我错了，我知道错了，实在太痛苦了，干脆还是死了算了，我根本没有在地上活着的资格。我应该像科里耶尔他们一样进行反抗的，要是我没有帮忙去培养天使虫的话……”

懊悔不已的首之者过去并没有反抗上级天使的命令，培养了天使虫，好像酿成了什么大祸，那么天使虫到底是什么呢？带着重重疑问的少年不由自主地再次走向了神经塔。

“痛苦吗，很痛苦吧。你该知道怎样去赎罪吧。”上级天使不停地催促着。是赎罪吗？不，少年或许只想减轻罪恶感带给自己的痛苦，或许只是单纯地想去与神相见。于是，少年走进了神经塔。

“与哥哥共度的最后一天，也就是我消失的那一天，那天的事情一直使我痛苦着。”

塔内的幻影又再出现了，这一次是弟弟吗？难道世界重生时，弟弟真的代替哥哥死去了吗？越来越混乱的思绪驱使着少年不断往前……

“给我清澈的水…为了生出感觉球来…为了让狂乱的母亲恢复过来…”

伊莱扎称创造维持神为自己的母

结晶の剑 结晶の剑与结晶融合后，能附带上各种各样的效果，如果让已经融合了的结晶の剑与别的结晶融合的话，会取回原本融合了的结晶，因此可以随时更换结晶又不会有什么损失，非常方便。

亲，并诚恳地看着少年让他给自己带来清澈的水。少年迷惘着，不知清澈的水到底为何物。“你是？不对，不对，你不是之前的你！他还没有放弃。”

不是之前的我？那我到底是谁？少年更加不知所措了。当再次回到外界之时，首之者的身体已经埋到了泥土之下，只露出长长的脖子和头部。“我没有在地上活着的资格，埋到地下终于安心了。”

少年实在看不过去，用自己的净化能力将他升华为结晶。警备天使很好奇首之者为什么要把自己埋到地里，于是少年把首之者的结晶给了他。

“首之者的结晶如是说，埋到地里就能坦率地活下去，因此首之者就高兴地把自己埋到了地里。”警备天使似乎若有所思，过了一会儿，他决定也把自己埋到地里，可是与首之者正相反，本来高大肥壮的警备天使，此时此刻瘦到只剩骨头，并痛苦地呻吟着。

“啊……只能这么腐朽下去了……”

不过这样一来，少年就能进入研究所内一探究竟。研究所的中央有一个大大的感觉球，更令少年惊讶的是，室内的玻璃容器里装着的竟都是跟自己一模一样的少年。少年慢慢明白了，原来自己真的什么也不是，只是别人的克隆体。

“怎会这样的！你回来了吗？你没见到上级天使的影像吗？关闭第2克隆研究室！别让他逃出来！”被研究天使发现行踪的少年无处可逃，正在此时，克隆体指引着少年。

“净化我们，用我/你的水，我们的结晶，去帮助伊莱扎。”

顿时之间，所有的克隆体都得到净化融合，少年把结晶拿在手中，撇开惊讶不已的研究天使们，进入到感觉球中。

“我，真的是我自己吗？我们会变成怎么样？”在感觉球里的少年依然迷惑着。

研究天使们万万想不到，创造维持神竟把净化的能力赐予了少年，他们也在迷惑着，世界将会变成怎么样。

回到外界的少年，再次不由自主地踏进了神经塔，神经塔正在呼唤着他，神正在呼唤着他。

“好想再跟你一起下象棋，想回到那个幸福的时光，每次我们各自醒来时都会走一步棋。”

每一次听着幻影的声音，少年的心都会被罪恶感噬咬着。少年不禁加快步伐往下走，来到天导天使的房间时，她向少年坦白了自己的罪孽。

原来，天导天使曾是上级天使的下属，她听从了上级天使的命令，夺去了神的痛觉。痛觉是神用来感知歪曲的信号，人的痛苦、恐惧、沮丧等一切负面感情也是由痛觉去感受，同时，痛觉也是修正歪曲的信号，让人直接面对痛苦，不会陷入歪曲之中。上级天使企图让神不知自己身染疾病，并利用伪造的感觉球将歪曲的情报传给神，使失去痛觉的神不知不觉地逐渐陷入狂乱。上级天使还命令天导天使去培养从神身上夺来的痛觉，于是就诞生了活着只有痛觉的天使虫，并将它们造成弹药，再利用它来弑神……天导天使虽于心不忍，但是她已经无法回头了……天使铳里的弹药正是装有天使虫的培养管，将它打进任何生物的体内后，天使虫就会破管而出，穿透生物体使其死亡，然而，只有痛觉的天使虫，离开了培养管就没法生存。制造出这种残酷的东西，天导天使懊悔不已，并哀求少年去净化拯救那些天使虫。少年继续往前走，发现爱丽丝用怜悯的眼神看着他。

“我明明已经失去了感受痛苦的能力，可每当看见你，胸口就会苦闷起来。”

爱丽丝也失去了痛觉吗？又或是爱丽丝本来就是神？之后，少年找到了伊莱扎，把自己的结晶递给了她。

“得到了你的清澈的水，我就能生出你和我的卵子。只要能吸收大量正确的情报，再发送出大量的情报，我们就能回复到原本。所以要生出大量的感觉球……看吧，这就是记录着你的记忆的感觉球，回忆起过去吧。”

少年终于找回了自己的记忆，原来少年出生的时候是一对连体双生婴儿，兄弟二人共用一个心脏，少年腰上的伤也是那个时候造成的。因此他们下象棋时，只能在各自醒来的时候下一步棋，兄弟二人都以此为乐。然而，为了生存下来，必须进行分离手术，其中一个必须死。牺牲了另一半获得心脏的少年带着强烈的罪恶感活了下来。加入马克特教团后，少年成为了科里耶尔中的一员。随着神逐渐狂乱，眼看世界将要发生异变，这时科里耶尔的成员们察觉到上级天使想取代创造维持神的阴谋。为了倾听神的真意，他们打算通过达巴鲁融合暗中与神联系。

曾经失去另一半身体的少年被选上与神融合，少年把声音献给了神，与神合二为一。然而，达巴鲁融合的计划被上级天使发现了，科里耶尔的成员都受到了处分，被关进了幽闭馆，而少年再一次被强硬分离……承受着两次被分离的撕裂般的痛苦，背负着牺牲兄弟的罪恶感，少年记起了这一切。要去赎罪吗？不，这个世界上没有人能原谅他的罪孽，少年只想从这种痛苦中获得解脱。

伊莱扎对新的感觉球很满足，便回到自己本来存在的地方去了。而少年则来到天使虫的培养室，取回了记载着痛觉的结晶。把结晶交给爱丽丝后，结晶融入了她的体内。

“这种感觉是什么？我觉得很痛苦，天使虫很痛苦。被抽离的痛觉回来了。这样我们就能感受痛苦，感受悲伤。我要回到原本的‘自我’去了。”

爱丽丝进入了感觉球，感觉球的末端正是神的所在，她原本的“自我”原来就是神。少年醒悟过来，怪不得自己对爱丽丝总是怀有似曾相识的感觉。他与神的融合，曾填补了他失去另一半的缺失感，少年突然发觉，他对神是如此思念，如此渴望。少年不禁又加快了步伐，现在什么都不再重要了，只想与神相见，倾听神的话语……

上级天使的实体依然被感觉球的刺贯穿着，腹部已经腐烂得不成形状，动弹不得。他依然不死心地催促着少年。



“回复到原型了吗？克隆体终归是没用啊……能结束这个世界的只有你的本身了，快点进入感觉球前往最下层吧。”

少年拿着天使铳踌躇着，上级天使继续催促。“没错，是我把你和神分离开来的。为了填补你的缺失感，创造维持神不但多重神格化了，还走向了歪曲。即使你们再次融合也没用，只会制造出新的歪曲而已。为了拯救这个歪曲的世界，只能用天使虫去净化创造维持神，结束这个世界，然后再由我们双手去创造一个全新的世界！”

少年再度迷惘了，要拯救世界，还是拯救神？被束缚在铁架上的创造维持神痛苦地呻吟着，拼命抑制体内的狂乱，神也同样迷惘地看着少年，渴望着救赎。少年最终放下了天使铳，这个世界对于他来说已经没什么值得留恋，只有神，才能让他脱离痛苦。少年解开了神的束缚，最终紧紧地拥抱在一起，二人互相渴求着融合，巨大的羽翼包裹着他们，没人能再把他们分开。可是，狂乱的神越来越不能抑制自我，所有的歪曲就要爆发出来，大热波已经无法制止。

“你要是疯狂，我也跟着一起疯狂，比起拯救世界，你重要得多了，与你合为一体，就是我诞生的意义。”少年取回了自己的声音，把自己最深处的渴望，最真实的话语传递给了神。从一出身就被撕裂开两半的少年比任何人都要渴望着融合，只有融合才能解脱他的痛苦。

“你不去拯救世界了吗？世人都被巴洛克支配着痛苦着，造就这一切的你们却置身于事外，难道就让世界这样疯狂下去吗！”上级天使一脸不可置信。

眼看少年已经把世界抛弃了，上级天使惟有苦苦哀求，他希望从感觉球的尖刺上得到解放。可是已经太迟了，神和少年走向了歪曲，再也听不到他的哀求。原本一旦离开培养管就会死亡的天使虫出现了，它们回到了自己的母体——神，伊莱扎和爱丽丝也回到了神的体内。痛觉回来了，记忆回来了，多重神格也回来了，神制御了自我，少年也制御了自我，神和少年终于融为完整的一体。

世界依然是歪曲的世界，巴洛克是无法消失的，净化世界本来就是妄想，这就是世界，虚幻与现实的歪曲世界。也许直到终焉，这个世界也是毫无意义的，然而人们还是继续活了下去，在痛苦而又极乐的世界中活着……

关键词解惑

巴洛克

葡萄牙语中意为“歪珍珠”（不圆的珍珠），主要指16世纪末至18世纪初的欧洲宗教艺术，主张异端的感官喜悦。在本作中巴洛克指的是“歪曲的妄想”，在面临末日的世界之中，人们必须依靠巴洛克才能活着，然而巴洛克不单侵蚀人的精神，连身体也会被它侵蚀，虽痛苦却能获得极端的愉悦，某种意义上就像毒品一样。

大热波

2032年5月14日发生的大爆炸，不但造成了物质性的破坏，世界的一切也被歪曲了。此后，世界持续歪曲，逐渐走向灭亡。

科里耶尔

阶级仅次于上级天使的组织，因为察觉到上级天使的阴谋，想通过主人公与神的融合来倾听神的真意，可是后来事情败露，上级天使以科里耶尔是叛乱分子为由，把他们囚禁在幽闭馆中。主人公曾是科里耶尔的成员，编号为12号。

异形

在大热波发生之前曾是普通的人类，因为被巴洛克完全侵蚀，失去了身为人类的记忆和理智，只是疯狂地渴望着血肉，打倒它们就等于净化它们。

感觉球

创造维持神的神经末端，神利用遍布世界各地的感觉球获取情报，并通过感觉球来调节世界。

马克特教团

马克特教团信奉着创造维持神，与一直祈祷着获得神的庇佑的传统的宗教组织相反，他们主张“神是应该让我们守护的存在”。教团的信徒被称为“伪装天使”，他们背上的羽翼都是仿制品，羽翼的大小象征着阶级的高低。教团中地位最高的是上级天使，紧接着是科里耶尔成员，而本作中出现的作业天使、警备天使等都属于下级天使。

神经塔

本作的重要舞台，外墙布满不少感觉球。原本是马克特教团的中心基地，受到大热波的影响，变成了聚集凶残异形的地方。塔内的结构变幻无常，没有一定的形态。

天使铳

拥有强劲威力的枪，一发就能取人性命，弹药正是神的痛觉的化身——天使虫。

达巴鲁融合

人与神的融合仪式，人把声音献给神后，就能倾听神的真意，主人公正是在与神融合的过程中，用声音换来了净化能力。

荻原朔太郎的《猫》

本作中袋之女和天使虫都曾经提过《猫》这一首诗，诗中的独特之处就是用“哦哇啊”来表现猫的叫声，荻原想通过它来让人去感受没法用语言表达的感情，这首诗被喻为“春夜的病态幻想”。本作的制作人有意将这首诗和《巴洛克》结合在一起，有兴趣的朋友可以去读一读。



处在毁灭边缘的世界 等待你用双手去拯救

梦幻骑士VI 危机世界	Atlus	RPG
グローランサーVI プレキャリウス ワールド		日版
2007年6月21日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

PS2

虽然从五代开始系列就采用了并不成熟的3D技术来表现游戏的画面，但从FANS的角度来说，漆原志智的人设、错综复杂的情节、丰富的隐藏要素还是让这款游戏充满了自己独特的魅力。逐渐的"核心向"虽然不知道会让系列走向何方，但还是希望游戏厂商能够找到新的突破点，用更具特色的内容来吸引更多玩家吧。

基本操作

按键	作用
十字键	移动(步行)/光标移动
左摇杆	移动(跑步)
右摇杆	暂停/查看地图
○	攻击/确定
×	防御/取消
□	技能树界面
△	指令菜单
L1	切换敌方角色
L2	切换我方角色
R1	指令菜单中切换同伴
START	系统菜单

GROWLANSER グローランサーVI Precarious world VI

文 沙罗 美编 NINA

战斗系统解析

本作依然采用了和前作一样的シームレスバトル(Seamless Battle)战斗系统，任何一个区域的敌人在地图上都是可见的，只要一方进入另一方的索敌范围后就会直接开始战斗。和前作相比，本作在流畅度方面稍有改进，令战斗不再像前作那样拖拖拉拉。

战斗画面



① 微缩地图

图中的蓝色圆点代表我方，红色代表敌人，绿色代表NPC。

② 硬直槽

使用除魔法和移动以外的指令都会使该槽增加，必须等待硬直槽归零才能执行之后的指令。

③ 状态栏

左右两侧分别显示角色当前的HP和MP，当左侧水晶的颜色改变时，说明该角色的状态发生了变化(陷入异常状态或能力出现增减)。

醒目

①当操纵的角色靠近敌人时，头上会出现红色箭头，此时按下○键就可对其进行攻击，在后期敌人数量较多的战斗中，一定要多利用L1/R1键优先锁定需要攻击的目标。

②当操纵的角色靠近NPC时，头上会出现绿色箭头，此时按下○键可与其对话，在个别任务战中还可以利用这一点对NPC下达指示。

指令菜单



攻击 *Attack*

选择好目标后，同伴会自动选择最佳路径进行攻击，如果中途玩家不下达其他指令，该动作会一直持续到战斗结束。

移动 *Move*

利用十字键或左摇杆可以手动确定同伴的移动路径，在中途可以通过按○键设定三个定点，移动结束后如果不进行下一步指示，同伴会默认执行"自动"的指令。

防御 *Defend*

同伴会原地进行防御动作，之后所有攻击所造成的伤害都会减半，如果中途玩家不下达其他指令，该动作会一直持续到战斗结束。在全员脱出的任务中，一定要先利用该指令吸引敌人火力掩护其他同伴撤离。

魔法 *Magic*

选择好需要使用的魔法和目标后会进入"咏唱阶段"，咏唱结束后玩家可以选择"发动"立即使用魔法；选择"待机"则保持当前状态，可根据战况确定发动魔法的时间；选择"中断"则直接取消魔法攻击。

特技 *Skill*

游戏中的特技都是有使用次数限制的，使用越强力的技能，硬直槽的增加量越大。

道具 *Item*

使用持有的道具，同一种道具的最大持有数为9。

装备 *Equipment*

立即更换角色的装备，同样会增加少量硬直槽。

醒目

所有对我方使用的辅助魔法都可以在进入战斗前使用，特别是增加攻击力、防御力和魔法防御力等魔法。合理利用这个规则在一些有时间限制的"任务战斗"中可使过关时间大大缩短。

©ATLUS CO.,LTD. 1999,2007 ALL RIGHTS RESERVED.

胜败条件

游戏中所有剧情战斗分为"Fail"、"Clear"、"Complete"三个等级，在保证我方人员不出现伤亡的情况下，完成所有附加条件就会获得"Mission Complete"的评价。这样不但可以增加奖励的经验、金钱和技能点，还可以获得提升妖精能力100点的道具并提升同伴的好感度。



CONTINUE



在每次剧情战斗之前，系统都会自动进行"中断记录"，之后只要不切断PS2的电源，那么在游戏中使用"热启动"或"GAME OVER"返回标题画面，选择"CONTINUE"就可以读取该记录，直接返回进行剧情战斗前的地点，等级不足的玩家也可以掉头回去练级，算是比较贴心的设定。

技能树操作

在游戏中按下□键可以打开"技能树界面"，其中橙色表示魔法、绿色表示特技、蓝色表示被动技能。将光标移动到"技能树界面"上已经存在的技能块上按下○键会打开"操作菜单"：

フロー变更

游戏中的武器和防具都会在其右上方显示对应的箭头颜色，只要玩家装备该物品就会在技能树上自动锁定最左端以该颜色箭头为起始的技能块分支，被锁定的技能块分支上的所有技能块都会得到"LV+1"的效果，而且处于两个锁定的技能块分支交叉点的技能块更可以得到"LV+2"的效果，要想让技能发挥最大的效果，玩家就要好好思考装备的取舍了。

分歧操作

在战斗中消灭敌人会获得技能点，并直接增加到当前锁定(黄色框包围)的技能块上，再加上游戏中同一个角色的同种技能块有且只有一个，所以通常情况下同一技能的最大等级为5。对于后方有黄色圆点的技能块，玩家可以通过↑↓键来改变技能块的连接方向。



技能树

本作的技能树基本上沿用了前作的设定，并对一些细节进行了调整。

生成技能块

游戏中每件装备最多能够生成3种技能块，在进行装备确认时，就能看到技能块的具体内容，并且只有"高亮"显示的技能才可以被角色所领悟。装备上该物品经过一定的时间就会出现"技能のプレートを手に入れた"的信息，之后便可以在"技能树界面"上放置该技能块来学习技能了。



变更点

①装备生成技能块的先后顺序可以在每次装备时进行选择。

②同一个角色的同种技能块有且只能获得一个。

变更点

如果玩家希望同一个角色可以像前作那样放置两个以上的技能块，就必须使用"限定解除"的特定道具，这也是让技能等级达到9的惟一方法。

技能块操作

通过使用不同的道具可以附加技能块不同的效果：

冥想修炼の香	增加单个技能块50点熟练度
明镜止水の香	增加单个技能块250点熟练度
上弦の月の镜	将下方向连接的技能块改变为上方向
下弦の月の镜	将上方向连接的技能块改变为下方向
新月の镜	将单一方向的技能块改变为可进行"分歧操作"的技能块
日食の镜	将单一方向的技能块改变为双方向的技能块
天地自在の札	将选择的技能块与同伴相同位置的技能块进行调换
转记传授の卷物	从其他同伴身上复制一个相同技能块
限定解除	突破获得技能块的限制，同一个角色能够获得第二个相同的技能块
记忆崩坏の毒	消除已经获得并放置的技能块(可以重新放置学习)

妖精相关



服装收集

服装名	入手方法
祭り着	在王都ガイラナック东区和右下角民家的人对话获得
绀の豪华な着物	穿着"赤い豪华な着物"的状态下，前往ヤージェン村和道具店旁民家的人对话
绿色の薄手の着物	穿着"桃色の薄手の着物"的状态下，前往ヤージェン村和道具店旁民家的人对话
プロテクトスーツ	在ヌナーン村废墟中调查左上角发光的地方
アクティブドレス	首先要保证在ボトラドの里的拯救事件中不让NPC死亡，之后和村庄右下角的人对话可获得"アクティブドレス型纸"，最后前往ヤージェン村和道具店旁民家的人对话
ライトスーツ	在收容所使用赤い键打开大门后，调查发光点获得
エレガントスーツ	调查フォメロス军基地左边的门
水着	斗技场"スレイヤー鉴定试验"全部完成后的奖励
カジュアル服	在隐藏迷宫第10层的宝箱中获得模型纸，再前往ヤージェン村和道具店旁民家的人对话
ドレス	游戏后期妖精的能力值达成一定程度后(大约全部能力600以上)，为其换装或使用果实时获得

注：ライトスーツ、エレガントスーツ的取得是有时间限制的，错过了就无法再得到了。

热启动 同时按下L1、L2、R1、R2、START、SELECT键可以快速返回游戏的标题画面。

特殊能力

本作的妖精不能像前作一样，利用无限金钱的BUG就可以轻松提升能力到满值。想要提升妖精的能力只能在宿屋休息时进入"妖精"的项目使用ラナの实(提升能力100点)或种子(提升能力10点)。提升能力的道具一般是在剧情战斗结束后奖励，COMPLETE评价可获得ラナの实；其他评价只能获得种子，后期从个别宝箱或让ふとん犬参加竞赛也可以得到。下面就为大家列出特殊能力和妖精能力的对应关系：

特殊能力	效果
物理攻击防御	Lv×2%的几率防御敌人的物理攻击
魔法攻击防御	Lv×2%的几率完全防御敌人的魔法
仕返し	Lv×2%的几率发动反击
独り言	站在原地不动会和玩家聊天
值引き交涉	购买东西时可以优惠Lv×3%
イベントメモ	给予玩家剧情发展的提示
友好度判定	查看同伴的好感度
性格判定	判断主人公的性格
宝サーチ	得知当前迷宫中未开启的宝箱数

全特殊能力MAX所需值

知识	知性	感性	魅力	精神	器用	体力	敏捷
650	340	700	750	650	700	650	650

强化结晶

エンチャントジェム(以下简称结晶)是能够赋予角色各种特殊能力的附加装备。每个角色可装备两个结晶，并且每个结晶最多能够拥有4种特殊能力(从左到右依次为位置属性、攻击、防御、能力)，对于有等级的能力，等级越高，发挥出的效果越大。

结晶一般可以通过宝箱、商店购买或击败敌人获得，而且利用菜单中的"ジェム合成"还可以组合出更强力的结晶。合成时同一位置的能力如果名称相同等级不同，那么成品会以后者的等级为准+1；不同则用后者替换掉前者的能力。另外，游戏中玩家还会获得一些宝石碎片，无论是互相合成还是与结晶合成，最后的结果都是不能预测的，所以建议之前最好进行记录。

ふとん(棉被)犬

在第一次到达トトゥア村时和右侧民屋中的研究人员对话，接着在王都フェルメンティア看到特殊的事件后，返回トトゥア村与研究人员对话就可以饲养这些可爱的小狗了，虽然一开始的4条小狗初始能力有一定差别，不过将能力练满的话几乎没有差距，所以最开始大家可以随意选择。由于养狗关系到巫女伊莉斯特蕾莎的最强武器，所以玩家还是很有必要来体验一下有别于"训练妖精"的该模式。



从心开始的旅程

游戏和前作流程的进行方法类似，都是需要在某些地点触发事件后，再在剧情战斗中获胜来推动情节的发展。以下流程中的战斗都以"Mission Complete"为前提，对于有特殊要求的战斗会进行说明。

决定成长率

游戏一开始会出现和大地巫女进行心灵对话的场面，选择第一项"构わない"可以进入主人公的心理世界，通过完成该世界中的一系列事件会对梅库利西(メイクリッヒ)的成长率造成影响。一周目时选择第二项会直接跳过这段剧情，但成长率会相应低很多，二周目则没有担心的必要。全部事件一共18个，但大家没必要全部完成，只要触发的大多数事件完成得够好，最后都会得到巫女的赞扬，同时成长率也会变得很高。



赶赴约会

和洞窟前的士兵对话两次，他会请你帮他叫换班的人，选择"自分が代わりに见张る"主动帮他值班，然后需要原地不动等待他返回，尤其是不能进入身后的洞穴，一段时间后巫女会出现询问玩家类似于《梦幻模拟战》一开始的问题，根据自己的喜好选择答案后，再等待一段时间士兵就会返回，与其对话时选择"はい"得到珍珠(パールビーズ)。



怪物袭击

进入过一次村庄的宿屋再出来会发生怪物袭击事件，从左方离开消灭敌人会得到"梦见のカギ"，之后打开指令菜单，在"道具"的"贵重品"中使用它可以打开村庄右下角蓝色的门。

魔法苹果

利用"梦见のカギ"来到新的房间和右侧老者对话，他会考验玩家用最快的方法找到苹果，之后返回村庄和黄发小孩对话得到情报，最后调查右方某根柱子选择第一项获得"疾风のリンゴ"(苹果的位置会随机变化，所以建议玩家先完成该事件来确定成长率不会被降低)。

战斗知识

与村庄宿屋前的女性对话选择第一项回答问题，依次选择："ATW增加"、"咏唱时间"、"最大MP增加"、"装着"、"左スティックによる移动"即可。

打破防御



与右下角民屋前的男子对话选择第一项向他进行挑战，之后必须在梅库利西将剑放回到肩上后再按○键有节奏地进攻，这样才会在时间结束前打破对手的防御，连续按键反而会失败。

镇痛药

在新房间内和左侧的男子对话选择第一项，他会给你15G去道具屋帮他买镇痛药，此时千万不要照他的话去做，将"回复药"任务中获得的镇痛药交给他并选择第一项可以保留之前的15G。



修理电梯

离开房间和从电梯里走出来的人对话，他会请你去找人检修电梯。坐电梯下楼与武器店老板对话选择第一项，之后返回村庄的宿屋与女老板对话选择第一项得到"工具箱"，最后对武器店老板使用"贵重品"中的该物品会得到5G的报酬。注意第一次乘坐电梯下楼后千万不要调查武器店旁边紫色的门选择第一项。

魔法战斗

从道具店左下角来到镇外会遇到一群史莱姆，原地使用"ファイアアロー"魔法可以轻松消灭掉它们，此时千万不要让敌人吞掉左上方不远处发光的珍珠，所以要多利用小地图确定敌人的移动轨迹，胜利后士兵会给予"アンブローシア"，记得立即使用恢复MP来应付之后的战斗，最后顺便捡起刚才的珍珠。



回复药

和城镇下层正在交谈的两人对话会得知蜂窝附近藏有东西，接着返回宿屋调查中间的看板获得线索(ミギ为右数、ヒダリ为左数)，然后根据提示到下层调查草丛得到"回复药"，带着它返回村庄与宿屋前的老人交换得到"镇痛药"。



爱心捐款

和城镇下层树丛前的男子对话选择第一项将20G捐给他，接着在他站的地方捡起珍珠。每次对话都可以捐款，只要累计达到20G即可，所以大家不必为此担心。

记忆考验

和城镇下层右下角民家的人对话选择两次第一项接受考验，记住整个房间中物品的初始位置和状态后，再与研究人员对话选择第一项，接着只有一次机会找到出现变动的地方（旁边木箱等物品的位置变化很棘手），无论成败都会得到一颗珍珠。

操作知识

一直沿着城镇下层最右侧的墙壁前进会发现隐藏的NPC，与其对话并选择第一项接受考验，依次选择："ブルー"、"右スティック"、"右スティック"、"×"、"ビジネススーツ"即可。

猜名字

和城镇下层广场左上角的小孩对话选择第一项开始猜名字，由于名字是随机的，再加上最后一名小孩的名字会故意先说错一次，实在记不住就拿出纸笔来记吧。

赛跑



上一个任务完成后再与小孩们对话进行赛跑，选择左边的道路依次经过三个小孩的身边，最后返回起点获得胜利。

寻找手镯

与城镇下层走路的紫衣女子对话会帮忙找回丢失的手镯，除了之前获得的4颗珍珠外，调查村庄宿屋内右上角的杂物堆、宿屋外右上角的木桶、城镇下层广场右上角闪光点找齐7颗珍珠，最后对她使用"贵重品"中的该物品即可。

最终测试

调查村庄右侧的灰色房门选择第一项会来到被破坏的村庄，战斗开始后移动到地图中心位置使用"ファイアアロー"魔法攻击右上方的火苗，以吸引敌人的注意力。等待敌人聚集到右上方后，自己上前挡住敌人，村民就会开始逃离，等他们全部撤退后使用回复药让士兵撤离，最后消灭掉所有敌人即可。根据晴天反复测试，要想在能力的成长率达到最高，似乎要在这场战斗中至少使用一次キュア魔法，而且最好使用物理和魔法攻击各消灭掉一个敌人。





温蒂

レノックス研究所

流程指引

・醒来后获得重要道具"社员证"
・在广场发生集合事件后，进入上方设施和门边的警卫对话
・进入房间与少女对话，虽然失去了记忆，但少女仍然非常希望主人公能够回忆起之前发生的事情，再与其对话一次获得"押し花のしおり"
・走出房间时遇到温蒂，正要离开时与发生恐怖分子袭击事件

由于敌人设置的炸弹无法解除，所以一开始必然全灭，但就在此时却发生了时光倒流，再走到之前恐怖分子出现的门前，战斗会重新开始，这次只要优先消灭掉准备安装炸弹的士兵即可。

都市マキナス

流程指引

・对守卫使用"贵重品"中的社员证，接着乘电梯前往总社10F接受讨伐恐怖分子的任务
・在离开城市时，温蒂（ウェンディ）会自动出现并成为同伴（之前若前往本社8F，可在资料室看到她正在翻阅关于哥哥的资料）
・一直朝东北方前进到达矿山ダスティス



矿山街ダスティス

流程指引

・在宿屋与掌柜对话选择第三项和上司碰头，接着与宿屋旁门前的守卫对话会被告知需要"会员证"才能进入
・在道具店前发生情节，之后在最左边的杂物堆捡到"会员证"
・返回之前的门和守卫对话得知还需要暗号，再返回杂物堆和酒鬼的儿子对话并使用"会员证"得知暗号
・成功进入酒吧发生剧情战斗，胜利后通过下水道进行第二战
・战斗胜利后再调查墙边的小箱子获得"テロリストのメモ"，对修瓦伊兹（シュヴァイツァー）使用它
・返回图书馆4F按照纸条上的记号寻找资料，等待温蒂调查完133号的书后再调查书架获得"テロリスト作战书"
・返回宿屋得知队长已经返回总部后，前往"都市マキナス"的"モノポリス会社"和修瓦伊兹确认接下来的作战内容，乘坐码头的高速艇前往渔村シザーズ



Check

调查矿山镇上靠北一点的民家会遇到阿尼塔（アニータ）的儿时好友，每隔一段时间到访她会告诉大家许多关于阿尼塔的事情。

战斗刚开始温蒂不会主动攻击敌人，所以操纵主角将挡路的敌人干掉才能尽快让她加入战斗。

Check

下水道中的"烈火の魔导书"一定要优先拿取，这样可以立即学会火焰魔法来对付难缠的史莱姆。

战斗经过一段时间后，敌人会准备将所有的资料全部烧毁，同时我方增援修瓦伊兹登场，由于他不受玩家控制，所以除了优先消灭掉纵火的敌人外，还要尽快杀敌来将他的杀敌数控制在4以内。

渔村シザーズ

流程指引

・在最右边的民家发生温蒂将一笔资金交给居民的事件
・离开村庄沿路即可进入剧情战斗，注意画面右上角时间的流逝，一定要在限定时间内到达目的地，时间耽误得越久，战斗开始时的战况对我方越不利
・返回渔村等待修瓦伊兹回来就可以乘坐高速艇返回总部
・在总部旁的宿舍休息会接到通知，第二天和温蒂一起前往10F的役员室・获得アーティファクトセンサ后乘船前往封印的大陆



缩略地图上的绿点是正规士兵，只要不靠近他们就不会被发现。敌人会从地图西面出现，所以我方可以在出现地点附近咏唱魔法等待敌人的到来。消灭掉敌人后一边保持和正规军的距离，一边从地图东边撤离即可。

海船

流程指引

・和船上的所有人对话后，返回船内记录
・如此反复几次，在准备返回船舱时敌人出现
・漂流到ワースリー村后在宿屋中睡觉，接着出村一直向东前往王都ガイラナック，途中可以在绿洲ザーランバ进行修整并遭遇剧情战斗

斯库立帕和前作一样有特殊的防护罩护体，所以防御力很高，除了修瓦伊兹自身有对其特效的装备外，我方其他人的攻击就像在给它挠痒，只能慢慢磨。左边的敌人可以放心交给修瓦伊兹，其他人则集中对付右侧的敌人，当初期的斯库立帕只剩下1只时发生沉船事件，战斗自动结束。

战斗中要随时注意我方和NPC的HP，当缩略地图上的光点不断闪烁就表明角色处于濒死状态，需要立即使用魔法或道具回复，如果要获得完胜的评价，至少要保证我方同伴亲手消灭掉一只斯库立帕才行。

查看地图 打开道具菜单使用"贵重品"下的地图可查看整个大陆地图，闪光点为自己所在地，本作共有两个大陆地图。

王都ガイラナック

流程指引

・在王城前和修瓦伊兹等人对话后发生事件，之后卢奇亚斯(ルキアス)成为同伴，同时“能量结晶”的最大合成数变为5列

・离开王都向北前往ヤージェン村，途中遭遇袭击

・前往ヤージェン村的领主家发生剧情，之后需要护送工作人员前往フェルメンティア，同时两位工作人员成为同行者，一直西行发生剧情战斗

由于敌人中有会使用回复和攻击魔法的魔导兵，所以战斗开始前就使用好增加攻击力的魔法，开战就直奔左上角消灭掉他们。注意不要将战斗时间拖得过长或者使用太多道具，不然评价可能会下降。



由于一开始我方处于包围状态，所以事先使用增加防御力的魔法十分必要。一开始的选择如果让工作人员先去隧道里避难反而会让他们遭到围攻，建议选择跟在卢奇亚斯身边，其他人则先集中攻击魔导兵。

船着场

流程指引

・穿越隧道继续西行可到达船着场，注意途中会遇到专门吃妖精的怪物，并且它们在吞掉妖精后会立刻逃走，如果让它们得逞会GAME OVER

・在宿屋中和克莱亚斯(クライアス)对话后上船，在与船员对话后上陆继续西行遭遇剧情战斗

战斗中应优先消灭下方拥有攻击距离优势的弓兵和负责回复的僧兵，最好有一名同伴专门负责回复，以确保我方不会出现人员伤亡，最后剩下的巫女虽然魔法攻击力很高，但也是孤掌难鸣，很轻松便可消灭。



王都フェルメンティア

流程指引

・在トトゥア村住宿后，穿过南边的隧道到达王都

・在王城前和修瓦伊兹对话后发生事件，之后出城一直向北前往ホトラドの里

・在村庄中发现“时间漩涡”后，选择第二项回到一个月前发生剧情战斗

・从村庄向东南前进返回沙漠绿洲ザーランバ，再利用左上角的海路来到孤岛カイザリス，通过两个传送点之后，在最后的场景发生剧情战斗

此战的难度不低，由于我方只有3人，而修瓦伊兹实力又太强，所以正常情况下我方只能尽快消灭杂兵来达到避免族人出现伤亡的目的。建议一开始先分别干掉左中右的三个杂兵，之后温蒂专心使用魔法进行回复，一段时间后修瓦伊兹会主动出击，为了避免与其肉搏，多使用魔法攻击剩下的杂兵比较安全。

Check

胜利后与两个正在交谈的族人对话可以获得“秘传の伤药”；和入口处的族人对话可以获得“アクティブドレス型纸”。

由于修瓦伊兹不久后会主动撤退，所以我方还是以消灭杂兵为主，两名僧兵一定要优先解决，记得事先提防左下角敌人的增援。



トランスゲートセンター

流程指引

・原路返回ホトラドの里从左上角离开前往トランスゲートセンター(简称GT)

・从2F开始靠近墙壁前的发光体可以获得宝玉，只有带着宝玉靠近同样颜色的屏障才能解除机关。此时要注意带着宝玉的同伴不能进行战斗或被敌人攻击，否则宝玉会立刻回到墙上

・通过3F的原理和2F相同，不过由于需要两个同伴，遇到敌人就会比较棘手

・利用最后地点旁边的门返回村庄和出口附近的族人对话，他会进入房间进行调查，跟着进去将在之前战斗中得到的“アーティファクトセンサ”交给他后，再进出一次センター就可以利用传送点转移到另一个大陆

・要打开大门需要先前往B3F和B2F，让能源通过配线传导入动力装置即可，出门后往东遭遇剧情战斗

这场战斗由于要同时顾及多个NPC，因此可以考虑给商人和动物使用提升防御的魔法。NPC护卫会傻傻地独自一人冲锋陷阵，只有使用道具回复HP才赶得及，而动物キャリィ在遭到攻击后会开始逃跑，我方必须尽快靠近其身边才能阻止它，不然任务就会失败。



レイスタン

流程指引

・前往宿屋住宿会发生事件，温蒂暂时离队，离开宿屋再回来和霍夫曼(ホフマン)对话让其加入，沿着城南的湖边由南至西前往山顶进行战斗

・返回レイスタン和温蒂汇合，和宿屋老板对话获得“ホフマンからの手纸”

・利用传送点回到ホトラドの里，在小桥附近发生炮击事件后，前往王都フェルメンティア和克莱亚斯对话



Check

在离开王都フェルメンティア时会遇到行商人，如果能顺利护送他到达ホトラドの里，那么以后在宿屋里就可以和商人对话，花费一定金钱就能直达ホトラドの里。

作战内容比较特殊的一关，如果想达成完胜条件，在上山时一定要利用R2键将所有同伴聚集到自己身边一路直上，不要理会中途出现的任何敌人。到达山顶后，可以先消灭15个左右的敌人(玩家一定要心中有数，由于敌人是无限增援，千万别数错了)，中间有机会可以顺便破坏掉升降机旁边的控制器(黄色物体)，接着敌方的司令官就会出现增援。胜败条件变更后，先操纵主角掩护霍夫曼先行逃跑，由于此时敌人的数量非常多，不但要有效利用各种地形和敌人进行周旋，有必要时还必须使用催眠魔法来防止敌人堵住退路，中途也尽量不要攻击任何敌人，实在不行就使用“道具战术”和敌人拼回复速度，只要到达最下方的出口即可过关。

王都フェルメンティア

流程指引

・返回ホトラドの里和族长对话，再返回王都见到兰迪(ランディ)

・和宿屋前的士兵对话进入宿屋询问兰迪，最后前往モノポリス本社

・从レイスタン往东南方前进返回渔村シザーズ，再利用定期船即可返回总部

・此时不要和任何人对话，径直前往8F的资料室最右边找到小型潜水用具

・回到王都与兰迪对话令他成为同行者

Check

在途中的传送点可获得ゲートオープナー，有了它再调查地图上的传送点可以进行修复操作，以后传送起来就方便多了。

龙玉守护者の里

流程指引

・从王都出来往东北方前进来到目的地，与族长会面后可以使用村庄中的设施，与他身后的人对话通过地下洞穴进入深处的古代战舰

・在古代战舰中会遇到一扇被锁住的大门，利用“移动”指令让同伴各踩着一个红色地板不动，主人公再一口气踩剩下的两个地板令4个红灯全部点亮即可打开

・之后的大门也需要将4种颜色的灯全部点亮才会开启，最后的区域需要优先破坏通往记录点的墙壁，再调查记录点旁边的按钮才能解除警报，这样才能阻止敌人继续增援

・全灭敌人后来到最深处遭遇剧情战斗

要想对メックサーペント造成伤害，必须先将周围发光的球体全部破坏。虽然这些球体的防御力极高，但是BOSS的光束攻击却对它们有特效，因此这里只有让同伴充当肉弹不断在球体旁边徘徊，以吸引敌人的光线来攻击它们，全部破坏后就可以对付BOSS了，战斗中随时注意回复同伴的HP。



ポトラドの里

流程指引

・返回这里和族长对话后前往宿屋住宿，第二天再去找族长可以获得"吸引の石板"
・前往トトゥア村和宿屋里的ミランダ对话(绿色光点)，最后前往ワースリー村利用时间漩涡回到过去拯救前作的主角
・回到现实后和村里的和平维持军以及妖精对话，再回到过去和上方的士兵对话乘船前往カイザリス岛
・沿路来到岛的最深处安置好4块石板，情节后遭遇剧情战斗



在战斗中先将修瓦伊兹打败，其他杂兵就会撤退，接下来对付怪物就会轻松很多，由于吉翁希尔特拥有超声波结界，可以故意等待敌人靠近他后再集中火力攻击。

战斗一开始我方就处于四面被敌人包围的被动局面，因此为了保护石板的安全就只能采取分头行动的策略。建议在战斗前先使用好增加攻击力等的辅助魔法，以争取在最短的时间内消灭敌人，不过最主要的还是必须派防御力最高的同伴挡住女性机器人的进攻路线，不然一旦被她突破防线，战斗几乎就没有任何胜算，只要坚持到时间倒数结束即可过关。

和平维持军本部

流程指引

・回到现代后从ワースリー村一直往北到达和平维持军本部，在基地前和吉翁希尔特对话后，进入基地内找到克莱亚斯
・离开本部向东经过两个地图后，从下方的梯子来到悬崖下发生战斗
・胜利后追着修瓦伊兹向东，经过数个地图后会再次进行剧情战斗，胜利后继续北上进行第二战，之前玩家可以先去右边的都市ゼルドック进行补给和存档
・将龙玉交给巫女让其成为同伴，最后返回モノポリス本社



Check

途中路过ヤージェン村时可以将"结界破りの指轮"交给宿屋中的妖精ノーラ，让她调查指环中的记忆；将"ホリュミネの种"交给和平维持军的研究员ファニル，可以让她对其进行研究。

敌人实力并不高，但如果想要获得完胜评价，全灭敌人的时间就要控制在时间槽还剩余2之前。建议在战斗开始前使用好增加攻击和防御力的魔法，接着不断使用"强打击"或"全周围攻击"等特技，以对敌人造成大面积打击。

敌人和普通的杂兵没有区别，再加上没有什么特别要求，很轻松就能搞定收工。

战斗中首先全军压上阻挡住敌人的进攻，然后伺机派同伴绕到敌人后方消灭掉负责回复的僧兵即可，中途要随时注意巫女的HP剩余量。一段时间后会出现行动指示的选项，建议让她逃到南边会相对安全一些，以便我方可以更专心对付面前的敌人。

都市マキナス

流程指引

・和之前一样，在总部内不要和任何人对话，乘坐电梯后发生事件，一路追赶红衣的社员来到野外进行战斗
・带着胜利后获得的"カードキー"返回12F进行战斗
・刚出电梯又是一场恶战，离开总部后乘坐高速艇摆脱敌人的追击



为了拖延住敌人逃跑的脚步，使用普通攻击比咏唱魔法更有效，群起而攻之即可。

由于将敌方的总帅击败他体内的侵略者会附到其他人身上，所以一定要在不击败他的情况下让巫女靠近(由于杂兵会无限增援，控制在3个以内即可)，之后会发生无法封印的事件，同时电梯中会出现蕾妮丝(ネーリス)等敌方增援。此时立即让主人公靠近巫女选择第一项使其恢复行动，然后和其他同伴合力攻击蕾妮丝，将其击败后按住R2键让所有同伴聚集到电梯即可。

敌人同样是无限增援，不过为了让巫女顺利逃脱，可以适当清掉初始位置附近的敌人，之后不顾一切地跟着巫女逃跑即可。

"大地の祈"据点

流程指引

・上岸后一路朝西前进来到抵抗组织的据点，和首领见面后，前往右下角休息，返回上一层遭遇剧情战斗
・返回附近的渔村シザース，在村中再次遇到霍夫曼，休息一晚后走出宿屋进行战斗
・离开渔村一路向西前往ジェント矿山，在巨人脚下进行战斗

Check

在与首领见面后有一段时间无法记录，如果大家想回头练级的话，记得保留之前的存档



进攻就是最好的防御，只要堵住敌人进攻的路线就能顺便保证NPC的安全，一段时间后变装王会出现，注意他的HP并等其打开左上角的机关，接着让同伴全部撤离，玩家操纵主角最后行动。

战斗中要注意村民遭到攻击后，画面右上方的精神状态槽就会增加，一旦达到极限，村民就会投降。所以战斗中仍然采用分散行动，先靠近近程攻击的敌人吸引火力，然后用魔法来消灭远程攻击的敌人，累计消灭掉几波增援后获得胜利。

先消灭掉上方的僧侣才能顺利突破敌人的防线，之后消灭一定数量的敌人，队长就会朝巨人所在地逃跑，建议事先派同伴在附近堵住他的去路，然后让温蒂靠近他发生情节，最后再干掉他。

ヒンギスタンの巨人

流程指引

・冲进巨人内部先将多余的敌人干掉，然后调查换气口开关，这样够从右上研究人员处获得"IDカードA"
・调查左上角的电梯动力开关打开电梯门，接下来需要在限定时间内将左右两边魔导炮的发射状态解除，中途可以先将中央下方的两个动力源给关掉，不过要注意旁边的敌人可能会将动力源再打开，来到最上层遭遇战斗
・调查控制台获得"マスター制御キー"后，原路返回巨人外进行剧情战斗

战斗开始后先靠近两旁的屏障控制装置，将三个屏障全部解除之后，可以考虑将上方的敌人全部催眠，这样就能从容地一边消灭敌人一边前进。将士兵长消灭后，调查其旁边的装置选择解除它即可停止炮击。

敌方的僧侣绝对是第一个需要消灭的目标，不然我方对敌人造成的伤害很有可能在他回复魔法的帮助下荡然无存，之后要想尽一切方法阻止敌人进入巨人内部，把他们消灭到2名左右，最后击败巫女即可过关。

都市レイスタン

流程指引

・在门口使用"社员证"即可进入，和贩卖车旁边的人(变装王)对话得到"硬货型チョコレート"
・和三位同伴对话令他们回到队伍，对宿屋老板使用"硬货型チョコレート"发生情节，之后霍夫曼暂时离队
・离开城市向东北方向前进，在前往レノックス研究所的途中会遇到被怪物包围的蕾妮丝和两个孩子
・在连接桥对守卫使用"社员证"通过，前进后不久再次进行战斗
・进入研究所后千万不要被警备兵发现，之后前往地牢和阿尼塔对话，再返回医务室找医生拿钥匙，最后返回牢房将阿尼塔救出，众人正准备逃跑时与敌人正面遭遇

敌人除了攻击型法师比较有威胁外，只要优先消灭掉袭击小孩的怪物，再多注意他们的HP并及时回复即可。



Check

在战斗区域可以看到一个很小的时间漩涡，现在虽然不能进入，但以后利用利用它回到过去，帮助卢奇亚斯救出他的妹妹蕾拉(レラ)。

战斗的主要目的就是让梅库利西绕过敌人的视线，所以事先可以让温蒂等两名同伴故意走到敌人面前进行战斗，然后再把他们移动到画面的角落里一直防御，等敌人全部被吸引过去后，操纵梅库利西从另外一侧进入研究所即可。

注意尽量不要让敌人靠近阿尼塔，否则胜败条件会变更为需要将敌方的指挥官消灭后才能逃跑，不过即便如此，由于敌我双方实力的巨大悬殊，将敌人全部消灭也可以顺利过关。

R2键的妙用

游戏中任何时候按下R2键可以让所有同伴朝主人公所在的位置聚集过来，用此方法可以避免很多无谓的战斗，松开R2键则恢复到普通状态。



修瓦伊兹

收容所

流程指引

・回到都市レイスタン的宿屋中休息，然后前往本社门口和变装王对话，调查船旁边的木箱藏进去

・来到10天前的收容所后，去2F的特别房牢房找到温蒂的哥哥，利用上方的开关打开牢门。此时画面上方会出现一个3×3的格子，操作梅库利西依次踩左下、正中、右侧、右下的格子再调查上方房间内的开关(为了不让同伴妨碍操作，建议将他们全部设置成防御状态)就可以打开所有的牢门，同时敌人出现

・返回1F消灭敌人可以获得蓝、红、绿三把钥匙，用它们打开对应颜色的门可以获得宝箱中的物品

・离开收容所时得到"大地のペンダント"，返回总部12F和巫女对话并使用它，巫女重新加入队伍，随后进行剧情战斗

・胜利后和所有人对话发生情节，前往宿屋住宿1天再返回总部10F了解情况，最后前往1F领取霍夫曼的身份证

・离开城市从都市レイスタン向西北方向前进，在前往ロイフェロン的途中遇到拯救行商人的战斗



Check

打开牢房前可以先到1F右下角的房间，使用4、2、3、1、5的顺序打开宝箱获得"マクスウェルの枪"；收容所中的妖精服装ライトスーツ一定要记得拿，错过就再也没有机会了。

要想确保所有的NPC都能安全撤离，其实有个比较讨巧的方法，那就是玩家之前可以故意不打开牢房，原地等待一段时间敌人就会自动出现，待把敌人全灭后再进行相关操作即可。

玩家在和巫女对话前最好提前使用增加防御和攻击力的魔法，战斗开始后先消灭电梯附近的法师，然后就是和修瓦伊兹火拼，由于他的攻击力很高，而且很容易将我方队员打成"眩晕状态"，所以事先可以装备上防止"眩晕"的强化结晶，而巫女仍然在后方担负回复HP的重任。

行商人由于不受玩家控制，所以四处乱跑的情况经常会让玩家感到焦头烂额，更糟糕的是他还很容易成为怪物的攻击目标，所以适时地指挥我方角色冲上去替他挨几下也未尝不可。比较极端的方法就是放弃追着行商人到处跑，而改用强力的范围魔法来大面积打击敌人，只要保证战斗不持续太长时间也能得到完胜的评价。

ロイフェロン



流程指引

・和喷水池旁的男子对话会提及黑市的事情，接着到宝石店交给店老板5个"气付け药"得到黑市的具体位置

・前往墓地将暗号告诉左侧的守墓人(选择第3项)进入黑市，在左上角发生情节后与霍夫曼对话

・在不被保镖发现的情况下调查角落里的木箱(如果连续失败会降低同伴的好感度)，然后返回宿屋获得重要道具"木箱の番号メモ"

・离开城市朝西北方前进来到前线基地，操纵梅库利西进入左上角的门，调查其中的书架查找档案A中AH30(30～39)以后的内容，最后获得"物质の记录"

・调查右侧的门基地司令官会成为同行人，再返回ロイフェロン的黑市进行剧情战斗

・胜利后是自由活动时间，之后沿路返回モノポリス本社，在路过レイスタン时进行剧情战斗

建议我方兵分两路来对付上下的敌人，记得在敌兵还剩2人之前，派同伴将指挥官围住，这样再消灭敌人就能成功阻止他逃跑，最后一口气解决掉他。

Check

在自由活动时间和卢奇亚斯对话，依次选择"事实确认の参考になった"、"何としてもルキアスを过去に连れて行く"、"それでも实行する"承诺以后会带他回到过去拯救蕾拉，以打消他的忧虑。

斯库立帕的物理和魔法防御力都很高，但是装备了"透彻"或"浸透"的强化结晶就很容易对付，否则就只能使用伤害微弱的各种攻击来慢慢磨，只要保证在斯库立帕进入城市前消灭它即可。

王都エル・ヒンギス

流程指引

・返回モノポリス本社10F发生情节，前往レイスタン南方的王都エル・ヒンギス

・和宿屋前的变装王对话后获得"七色のハンカチ"，对宿屋老板使用它可以见到温蒂的哥哥，之后前往ジアント山

・和抵抗组织的成员对话后，温蒂重新归队，同时进行剧情战斗

・利用传送装置返回王都，一鼓作气攻进王宫

初期可以先利用睡眠魔法将冲上来的敌人全部催眠，然后集中攻击画面上方的魔导兵，消灭20个敌人后和NPC对话让他们一齐前进，全部到达最上方后进入撤离阶段，然后仍然需要优先消灭魔导兵，待所有人从脱出地点逃跑后，最后操纵梅库利西撤离。



一开始在王宫入口的战斗要先将左右的装置破坏，不然敌方增援会源源不断地出现，之后就没有什么难度了。接下来的BOSS由于周围拥有结界，因此我方只能先将分布在左右两边的魔导兵消灭后才能解除结界。敌人的陨石魔法非常强劲，建议在战斗开始后立即使用增加魔防的特技或魔法，有必要时一定要使用道具回复HP，结界消失后BOSS也会开始行动，所以之前先留一个魔导兵不杀，让同伴尽量靠近BOSS，再实施"人海战术"群起而攻之即可。

都市マキナス

流程指引

・返回モノポリス本社，在城市入口处进行战斗

・回到本社10F和众人对话可以重新挑选同伴，之后利用传送装置前往另一个大陆

・先到和平维持军本部和吉翁希尔特对话，再到司令部和克莱亚斯对话，随后吉翁希尔特成为同伴，离开和平维持军本部时发生战斗

・返回本社10F发生情节，之后从都市レイスタン向南走和伐木的士兵们对话，接着进入剧情战斗

・沿着士兵砍倒的树来到大地の里，在宿屋住宿时选择"明日まで休む"，离开时发生战斗



Check

在路过"ホトラドの里"时会再一次遇到蕾妮丝，选择"みんなを待机させろ"，再操纵梅库利西单独和她对话选择"命运の出会いだ"获得"ネーリスのナイフ"。

要确保NPC的安全，就要专门派一名同伴前往左下角进行援护，剩下的同伴只需要专心对付涌上来的敌人即可。

几乎靠吉翁希尔特的超音波结界即可轻松消灭斯库立帕，没有任何难度可言。

对付斯库立帕还是用老方法，再加上我方的NPC会使用各种魔法来辅助战斗，所以玩家大可以放开手脚一战，惟一需要注意一段时间后地图下方会出现敌人的增援，可以派同伴在附近先行等待再消灭。

由于要阻止敌人逃跑，所以战斗一开始就按住R2键和同伴一起堵住西边两只斯库立帕的去路，消灭掉它们之后就可以利用吉翁希尔特的"超音波结界"从容对付接下来的敌人了。



龙穴塔

流程指引

·重新编成一次队伍后进入龙穴塔，注意刚进入时需要将左右两边的机关一起踩下才行，因此要派一个同伴站在其中一个机关处待机

·3F的敌人比较多，如果不想做无谓的消耗就尽快上楼，到达塔顶开始破坏水晶的战斗

·返回大地の里的宿屋住宿，接着和巫女对话可以将天翔船浮出水面

·返回总部进行汇报后仍然是自由行动时间，第二天重新编组后前往天翔船

Check

如果之前在研究所内从医生处得知主人公胸口伤痕的来历，那么在巫女沉思时与之对话选择第二项，梅库利西会把自己的真实身分告诉她；如果之前完成了妖精的相关事件，那么住宿时半夜会自动醒过来。选择第二项会得知妖精阅读了关于“光之救世主”的书籍；在总部的自由行动时间中和卢奇亚斯对话可以和他一起回到过去拯救蕾拉。



由于水晶周围有保护屏障，所以必须先将旁边的守护者消灭掉才能攻击水晶。每过一段时间，守护者会复活，同时再度展开屏障，如此反复直到水晶被破坏。这里需要注意守护者每被攻击一次，都会转移到相邻的转移装置上，所以直接用物理攻击反而会浪费很多时间，建议使用魔法远距离攻击它比较省时省力。



天翔船

流程指引

·进入时仍然要先将左右两边的装置同时踩下，但同时会出现大量敌人，先不用理会它们，将它们出现位置的仪器破坏掉就可以阻止无限增援，如法炮制再经过一个地图进行战斗

·回到高速船前和所有人对话，再返回之前战斗的地图发生情节，最后返回休息舱保存记录，此时大家可以从同伴中选择一名发生告白事件

·选择最后的3名同伴再和阿尼塔对话会返回2000年前进行战斗

·回到天翔船的入口，调查右边的开关将屏障全部关闭，最后使用画面中央下方的传送装置就是华丽的最终决战

·胜利后在限制时间内返回记录点，调查仪器就可以欣赏精彩的结局

Check

如果之前发生了告白事件，那么玩家所选择的告白对象会强制加入最终决战的队伍并排在第二位；如果不选择任何人或者告白失败（选择妖精），那么温蒂就会强制出战；另外，如果玩家没有完成吉翁希尔特的相关事件，那么此时也是无法使用他的，所以一定要考虑好同伴的能力来编排队伍。

一开始可以先不用管动力装置，尽全力将另外两个传送装置破坏掉，这样敌人的增援部队就会停止出现，尽量不要将战斗的时间拖得过长才能确保在消灭所有敌人后达成完胜的条件。

战斗开始后立即使用大范围魔法将右上方的传送装置破坏，顺带可以将左上角的传送装置也一并消灭。由于BOSS不被消灭，敌方增援就会源源不断地出现，所以一定要注意NPC不要被攻击太多次。



虽然初期周围会有不少杂兵，但是敌方却没有增援。当BOSS本体外壳的HP减少至一定程度后，排在第四位的同伴就会主动冲上去突击并脱离战场，再减少一定程度，



排在第三位的同伴也会出现相同的情况。最后的战斗完全依靠梅库利西和告白的对象来完成，所以在战斗前一定要将告白对象练得足够强才行，先清除掉旁边干扰的敌人，就专心对付最终BOSS，当其外壳破坏后，它会频繁使用瞬移在场景中移动，甚至我方想使用魔法攻击也很难奏效，所以此时物理攻击技能的等级高低就直接决定着战斗持续的时间，优先破坏掉它身后的回复装置后就是漫长的消耗战，它的普通攻击带有击退效果，并且还会使用威力不俗的连续魔法，此时就不要吝啬回复道具了，坚持到最后就是胜利。



二周目特典

游戏通关后系统会提示玩家存档，进入二周目后除贵重品以外的普通物品、宝石、强化结晶、武器装备都会完全继承下来。

隐藏要素大放送

作为系列的传统，丰富的收集要素仍然是各位系列FANS津津乐道的地方，现在我们就将游戏中所有你想知道的隐藏内容一次性奉献给大家，希望大家在体会剧情魅力的同时，也能将本作尽可能地完美（笑）。

告白事件全达成

作为系列的传统，游戏中几乎每个同伴都有好感度的设定，并有对应的同伴结局存在。流程中会经常出现很多选项改变同伴的好感度，具体情况可以通过妖精“友好度判定”的能力来查看。当玩家在游戏中完成了某一个同伴的全部相关事件，且好感度达到了最高（红色）时（如果不完成同伴的相关事件，即使好感度最高也会遭到拒绝），在最终迷宫的自由时间中选择该同伴就能看到告白事件。同伴的好感度如果不够，可以用道具ダンディーブック来增加。



温蒂

①第一次到达渔村シザーズ在最右边的民家发生温蒂将一笔资金交给居民的事件

②在抵抗组织据点进行自由行动时，与温蒂对话2次，之后依次选择“兄が料理を食べさせた相手か”、“自分が食べる”来询问她为什么想学料理

③据点被袭击后在渔村的自由行动中先访问右下角的民家，再和门前的小孩对话选择“本当のことを教えよう”，接着和温蒂对话选择“子供に聞いたことを伝える”，事件结束后再与她对话一次

④在巨人前的战斗中，让温蒂靠近敌方的士兵长发生3次对话（两人战斗即可发生对话）

⑤在巨人一楼中休息时依次选择“ウェンディに聞いてみよう”、“军资金を横領したのはベッケル”了解事情的真相

⑥前往矿山ダスティス的宿屋找画师画肖像画

⑦ロイフェロン黑市事件后的自由行动中，与宝石店的老板对话选择“メーネのことを质问”，再在宿屋住宿时选择“メーネであることを确认する”

⑧王都エル・ヒンギス战斗结束后，在自由行动时与王宫中的温蒂对话2次

⑨将温蒂编入队伍和ロイフェロン宝石店的老板对话选择“メーネに会いたい”开始寻找做饭的材料。地点分别为：ロイフェロン的道具店、渔村シザーズ的道具店和民家、エル・ヒンギス的道具店、ポトラドの里。最后返回ロイフェロン的宿屋住宿

⑩最终决战前依次选择“ここにいる女性を选ぶ”、“ウェンディ”即可



吉翁希尔特

①第一次到达和平维持军总部时，前往法妮尔（ファニル）的研究室与她对话，接着将“ポリュミネの种”交给她

②王都エル・ヒンギス的革命结束后，带上阿尼塔和法妮尔对话选择“约束する”

③在モノポリス本社10F找到夏亚（シャイアー）获得进入研究所的许可权

④带着法妮尔前往和平维持军司令部与克莱亚斯对话，然后前往レノックス研究所

⑤在龙穴塔作战开始之前带着吉翁希尔特去レノックス研究所和法妮尔见面，接着前往封印大陆的ジュワイナ村找兰迪帮忙

⑥在村外的矿山中获得“ポサヤ”交给法妮尔，之后惟一需要做的就是等（最好不要发展情节，可以去斗技场顺便练练手），直到返回和法妮尔对话时会发生情节并选择“それでも饮むべきだ”

⑦最终决战前依次选择“ここにいる男性を选ぶ”、“ゼオンシルト”即可

复制强化结晶 将结晶装备在棉被犬身上并把它还给研究员，再拿回来就能得到棉被犬之前装备着的结晶。



阿尼塔

①第一次到达矿山ダスティス时敲开左上方民屋2次
②剧情发展到从总部偷出潜水用具后，返回矿山ダスティス再调查左上方的民屋收到阿尼塔的来信



③将先后得到的"押し花のしおり"和"女性物のハンカチ"交给ヤージェン村宿屋中的ノーラ读取记忆
④在レノックス研究所拿到打开牢房的钥匙后再与医生对话1次
⑤阿尼塔成为同伴后前往矿山ダスティス左上方的民屋调查
⑥前往矿山ダスティス的宿屋找画师画肖像画
⑦修瓦伊兹死后前往矿山ダスティス时敲开左上方民屋2次
⑧修瓦伊兹死后前往レノックス研究所调查之前关押阿尼塔牢房的柜子得到"书けないペン"
⑨最终决战前依次选择"ここにいる女性を选ぶ"、"アニータ"、"绝对に死なせない"即可



卢奇亚斯

①在每次自由行动时和他对话增加好感度
②在渔村シザーズ的自由行动中选择"本当の理由は袭击のあとにある"
③在拯救蕾妮丝和孩子的战斗中不要出现人员伤亡，胜利后调查时间漩涡
④ロイフェロン黑市事件后的自由行动中依次选择"事实确认の参考になった"、"何としてもルキアスを过去に连れて行く"、"それでも实行する"，之后再与他对话2次
⑤在天翔船浮上后返回总部报告时，与他对话选择"引き受ける"一起去过去拯救蕾拉
⑥最终决战前依次选择"ここにいる男性を选ぶ"、"ルキアス"即可



蕾妮丝

①将"结界破りの指轮"交给ヤージェン村宿屋中的ノーラ读取记忆
②在ポトラド村外遇到她时选择"自分の事より相手を气遣う"
③在渔村シザーズ遇到她时选择"わからない"、"总帅が气にしていないから"
④在蕾妮丝和孩子的战斗中，不要让任何一个小孩死亡，之后选择"人の心がある"
⑤后期在ポトラドの里前最后一次遇到蕾妮丝，选择"みんなを待机させろ"后，操纵梅库利西单独和她对话选择"命运の出会いだ"获得"ネーリスのナイフ"
⑥将"ネーリスのナイフ"交给ヤージェン村宿屋中的ノーラ读取记忆
⑦在大地の里等待天翔船浮上时，和她对话依次选择"何をしに来たのか闻く"、"信じる"、"浮上を续行する"
⑧最终决战前选择"ここにいない"，并在2000年前的第一战结束后和她对话
⑨打败最终BOSS后与她对话选择"连れて逃げる"带着她一起逃走(如果抛下她不管的话，就是梅库利西的单人结局)



尤莉

①在抵抗组织的据点被袭击后，前往去渔村シザーズ从右上方民家的老爷爷处得知光之救世主的故事
②去矿山ダスティス的图书馆1F，调查右上方的书架阅读《グローランサー》的上半部分
③从之前的老爷爷处得到书的下半部分
④前往矿山ダスティス的宿屋找画师画肖像画
⑤王都エル・ヒンギス的革命结束后，与她对话选择"人间だったらどうしたいのか闻く"
⑥在大地の里等待天翔船浮上时，和她对话依次选择"ユリィが气になる"、"相手も恋したなどうなのか"



⑦最终决战前依次选择"ここにいる女性を选ぶ"、"ユリィ"
⑧打败最终BOSS后选择"ユリィがいる"就会使其变成人类的模样



伊莉斯特蕾莎

①在每次自由行动时和她对话增加好感度，如果获得"お守り"则选择"感谢のあまり抱きしめる"



②修瓦伊兹死后的自由行动中和她对话选择"ぜひ闻きたい"
③前往レノックス研究所与医生对话选择"胸の伤のことを知りだい"
④前往矿山ダスティス的宿屋找画师画肖像画
⑤ロイフェロン黑市事件后的自由行动中，前往レイスタン并选择"赞成する"
⑥在大地の里等待天翔船浮上时，和她对话并选择"自分の正体を告げる"表明自己的真实身分
⑦最终决战前依次选择"ここにいる女性を选ぶ"、"イルステレサ"即可



霍夫曼

①在渔村シザーズ的自由行动中与ホフマン对话依次选择"マキナス"、"应援する"会得知他在寻找一位失踪的人
②修瓦伊兹死后，带着他前往モノポリス本社前的码头与船旁边的人对话得知船长下落不明，然后选择"まだ言べきでない"
③带着他前往リオレ一村的海岸边和男子对话，接着前往医院和医生对话选择"记忆を无くした男"
④带着他前往レイスタン与最左边民屋的人对话获得"船长のペンダント"，然后返回医院对船长使用它
⑤最终决战前依次选择"ここにいる男性を选ぶ"、"ホフマン"即可

全角色最强装备

阿尼塔
アニータ

时间结晶

在进入龙穴塔之前，带着她返回矿山ダスティス与左上方民屋的人对话并获得"矿物の矿石"，接着前往レノックス研究所2F将它交给研究人员。当天翔船浮上后，返回这里与武器研究室的人员对话获得。

ホーリーシュラウド

在完成克莱亚斯的委托事件中，调查盗贼据点右上方的书架获得"魔法装饰辞典"，把它交给ゼルドック西区右上角民屋中的女性得到"圣なるケープの型纸"。接着在ゼルドック购买"白バラの香水"，前往东南方的洞窟前使用它在里面获得"圣なる布"，最后前往ヤージェン村和道具店旁民屋里的人对话获得。

伊莉斯特蕾莎
イリステレサ

エルヴンボウ

フギン・ムニン

棉被犬的"コンテスト"全制霸后会获得"世界树の枝"，带着它前往龙玉守护者の隐れ里交给右上方民屋中的弓箭师傅，当剧情发展到天翔船浮上后，再次返回与弓箭师傅对话后获得。获得最强武器后，带着她返回封印大陆リオレ一村上方的妖精森林与长老对话后获得最强防具。



温蒂
ヴェンディ

天沼矛

天翔船出现后前往抵抗组织的据点，调查マクスウエル的床井使用"マクスウエルの键"后获得。

デュロ・ヒンギス

首先必须完成温蒂的相关事件，在天翔船浮上后返回总部报告的自由时间里，与她对话2次获得。

霍夫曼
ホフマン

レーヴァティン

在天翔船浮上后返回总部报告的自由时间里，进入モノポリス本社旁的宿舍选择打开房间就会得到，然后立刻交给霍夫曼。

コートオブイース

在斗技场"综合ダメージ"比赛中获胜的奖品。

卢奇亚斯
ルキアス

フラガラッハ

在他的相关事件中救出蕾拉后，和レイスタン宿屋前的女性对话获得。

ディスプレッサー

天翔船浮上后，前往和平维持军司令部接受克莱亚斯的委托，接着前往ゼルドック左上方的洞窟，战斗胜利后带着委托品结束任务后获得。

吉翁希尔特
ゼオンシルト

ロンギヌス

ファイナルガード

如果玩家玩过前作《梦幻骑士V 世代传承》并获得过男主人公的最强装备，那么在游戏一开始完成梦境事件后继承5代的记录，在流程中加入时他就会直接装备最强武器和防具。

棉被犬
ふとん犬

铁碎牙

在棉被犬的4个比赛中全部获得优胜，之后再战胜最后的挑战者获得。

ケルベロスの首轮

带着ふとん犬前往トトゥア村左下的洞窟调查左上方的冰壁，在"吸引の石板"制作完成后带着棉被犬散步时，和トトゥア村口的老爷爷对话，之后离开村子再回来和他对话一次。前往ジュワイナ村购买"キンギョソウの香油"，然后带着棉被犬一起返回之前的冰壁调查并使用它，消灭掉出现的敌人后得到。

梅库利西
メークリット

ソルスペクトラム

在ロイフェロン黑市事件后前往レイスタン战斗，之后选择"赞成する"开始自由行动，此时出村选择"あの赤狼队员が气になる"，从右下角切换地图找到他，原来他正是大家以为都死了的修瓦伊兹。王都エル・ヒンギス的革命结束后，在王都外再次遇见他，在天翔船浮上后返回总部报告时，再次找到他得到钥匙，最后返回总部8F的资料室获得。

ガーズオリジナル

天翔船浮上后通过斗技场的タッグバトル总帅チーム获得的奖励。

棉被犬相关事件

饲养守则

和研究员对话选择"狩り"可以出村消灭怪物(俗称散步)，根据棉被犬的等级不同，敌人的强弱也会发生变化，每消灭一个敌人获得1点奖励点(サービスポイント)，每次最多可获得10点；选择"搬运行李"需要将指定物品运送到船着场，或从船着场搬运物品回村子，完成后同样可获得10点奖励点；选择"寻找失物"需要在村子和船着场之间的区域寻找物品，虽然完成后有15点奖励点，但由于比较耗时间，所以不推荐玩家选择。此外在出外打怪的时候，棉被犬的等级会不断增长，每升1级与研究员对话可以得到"ラナの种"的奖励。已经完成的竞赛可以再次参加，获胜的话可以获得ラナの实和点数20。

和研究员对话选择"ポイントを使う"就可以使用之前获得的奖励点，选择特定的物品可以让棉被犬的能力上升，要想在接下来的比赛中获胜，大家就要有针对性地选择了。

赛狗大会

与研究人员旁边的助手对话可以参加"ふとん犬コンテスト"，以下就对每种比赛项目对大家进行简要的说明：

ドッグレースコンテスト

按○键进入冲刺阶段，但体力会迅速消耗，之后按下×键可恢复正常状态，此时连点△键便可恢复体力，先到终点即可获胜。



ダンスコンテスト

比较搞笑的舞蹈比赛，乐曲《ライク・ア・カートゥーン》为ステップ系、《乐しい出来事》为立ち系、《行动开始！》为回转系，リズム能力越高越容易获胜。

ゲテモノ大食いコンテスト

操纵梅库利西站在小狗旁边连按○键。可以让它吃东西的速度加快，如果小狗开溜的话，要立刻将其抓回来，最后看在限定时间内谁吃得最多。

玉探しコンテスト

让小狗闻周围的地方，如果有要找的东西它就会叫，限定时间内找得最多的人获胜，对嗅觉能力要求较高。

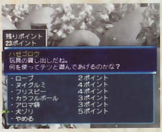
舞蹈教师

在都市レイスタン和入口处的男子对话，将棉被犬的情报告诉他，之后返回トトゥア村向研究人员报告此事，出村一次再回去就可以从研究人员那里学习舞蹈。

舞蹈名	习得方法
ステップダンス	从研究人员处学得技以后
ダンスハラハラ	从研究人员处学得技以后
フリティダンス	学会一定数量的技与宿屋的老板杂谈
体操ダンス	从ザーランバ摆地摊的少年处购买体操の本
回转ダンス	使用キンギョソウの香油进入冰壁深处的魔法阵
ブレイクダンス	学会回转ダンス后与ジュワイナ村的女性对话

玩具犬ゾリ

和棉被犬散步时与研究人员对话选择"ポイントを使う"中的"犬ゾリ"会得知没有到货，继续发展剧情直到抵抗组织的基地遭到袭击，接着返回村庄与研究员对话再选择"犬ゾリ"会得知船着场已经到货，但不知道为什么还没送过来，之后前往トトゥア村东面的船着场宿屋和老板对话，才知道被错送到了和平维持军本部的研究所，继续追到和平维持军本部，和右上方研究所的负责人员对话叫他们送回去，最后返回研究人员处就可以使用"犬ゾリ"了，并得到20点奖励点。



迷宫姐妹

和前作一样，玩家只要按照下表列出的地点顺序依次寻找"迷宫姐妹"的下落，等剧情发展到天翔船浮上后，再调查渔村シザーズ的水井就可以进入隐藏迷宫。整个迷宫共50层，每10层1个BOSS，难度都不高，迷宫最底部等待大家的仍然是贩卖稀有道具的神秘商店，所以进入之前大家还是多准备一点盘缠吧。



出现地点
ワースリー村复兴后的水井
矿山ダスティン的图书馆
都市レイスタン的点心店
都市ロイフェロン的喷水池
矿山街ダスティス的杂物堆
矿山街ダスティス的入口
レノックス研究所的广场
渔村シザーズ的水井
レノックス研究所的入口
都市ロイフェロン墓地中的水井(注)
反复进出シザーズ村，当能够听到水井中传来声音即可

注：此时最好将吉翁希尔特编入队伍中，而且必须在攻入龙穴塔之前完成。



神秘商店贩卖品

商品	价格
エリクサー	11900
スレイフニルの血	2805
ラッキーシンボル	2763
アルスィオーヴのベル	7225
生命のリンゴ	893
智慧のリンゴ	893
疾风のリンゴ	893
ダンディーブック	1105
祝福の钟	29750
秘传书	850
ラマダスの秘传书	2125
转记传授の卷物	2125
インパクト药	425
ジェム分解药	170

注：以上价格以妖精"值引き交涉"的能力MAX为准，其中ダンディーブック是恶补同伴友好度的道具，有需要就多买几本用吧。

斗技场

当剧情发展到后期，与和平维持军本部基地门前的人对话即可参加斗技场的各种挑战，挑战的规则和前作基本相同，这里就不再赘述了。惟一值得一提的是，如果玩家在レジスタンス基地中消灭过ゴールドゲル或在使用"白バラの香水"进入的洞窟消灭过ソウル，那么在斗技场会追加对应的项目。其中"ボーナスバトルゴールドゲル"是快速练技能的最佳选择；"ボーナスバトルソウル"则是花钱练等级；"タッグバトルリーダーチーム"项目的奖品是极其珍贵的"限定解除"，想追求最强角色的玩家绝对不能错过。另外，游戏2周目以后在"スレイヤー试验"中还会出现前作的最终BOSSクイーン，有兴趣的玩家不妨试试看。



抵消苦行的效果　给同一角色装备上2个具有"苦行9"能力的结晶，接着在技能树上学习HP吸收9的技能，这样苦行"自己受到的伤害增加"的效果就会消失。



《漆黑》是一款改编自同名漫画的硬派游戏。原作漫画在上个世纪九十年代曾经一度在美国引起强烈反响，故事的主人公Jackie是一名拥有黑暗力量的黑帮成员，整个故事都是围绕他的杀手生涯展开的。负责开发这款游戏的是曾经制作过《星际传奇2》的Starbreeze工作室，通过游戏开发人员的不懈努力，我们终于可以体会到主人公那强大的黑暗之力的独特魅力，更重要的是，在一款FPS游戏中融入魔法的要素，这简直是不可思议，但开发者确实做到了。究竟这款游戏的总体素质如何呢，我们还是少说为妙，不论你是原作漫画的忠实FANS还是热衷于FPS的游戏玩家，只有在亲身体会了这款游戏之后，才能找到最佳答案。

THE DARKNESS

文 炎骑士
美编 NINA

“我永远不会忘记自己的二十一岁生日，那天，我第一次体验了死亡……”

基本操作

A：信息确认
B：弹药装填
X：为召唤恶灵下达指令
Y：跳跃
RT：射击
RB：使用黑暗力量
LT：射击/使用武器格斗
LB：发动黑暗力量
右摇杆/按下：视角调整/精确瞄准
左摇杆/按下：移动角色/下蹲
十字键左右：武器切换
十字键上下：黑暗能力切换
Start：主菜单
Back：信息查看

攻略透解 GUIDE THROUGH

X360	漆黑	2K Games	FPS
	The Darkness		美版
	2007 年 6 月 26 日	1 人	49.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

系统解说

什么是黑暗能力？

黑暗能力是蕴藏在主人公Jackie体内的恶灵所拥有的恐怖力量，这是一种早在人类文明出现之前就存在于世界上的力量。Jackie拥有的这种力量是祖辈传承下来的。拥有这种力量的人在二十一岁生日那天会自动觉醒。游戏中出现的黑暗能力一共有四种。

爬山虎

Creeper

这种类似蛇形的形态是主人公获得黑暗能力后所具备的基本能力，它的作用是可以穿过一些狭窄的通道以便消灭顽固抵抗的敌人，或者取得道具和打开反锁的门。



恶魔武装

Demon Arm

类似触手的独特武器，可以用来攻击敌人，但更多的作用是移动物体和破坏障碍物，属于功能型的能力。



黑暗之枪

Darkness Guns



功能不同的两把拥有黑暗能力的手枪，左手枪可以释放强力冲击波，右手枪射速较高。这种能力在游戏中的用场并不是很大，作用没有普通的人类枪械明显，是十分鸡肋的能力。

黑洞

Black Hole

本作中最强的黑暗能力，也是最为实用的黑暗能力，通过强大的吸力来破坏周围的物体，对付中远距离的敌人有奇效。



©2005 2K Games. Trademarks belong to their respective owners. All Rights Reserved.

召唤恶灵

当黑暗能力展开后，场景中的某些位置会出现恶灵出口，接近这些出口时按提示操作就可以召唤出拥有不同能力的恶灵。



自爆兵

Kamikazes

通过主人下达命令，可以用自身携带的炸药进行自爆攻击，常用来对付大量集中的敌人或破坏设施。



闪电杀手

Light Killers



拥有控制能源的力量，常用来破坏人工光源和启动电力设备，也可以对敌人发动攻击。

狂战士

Berserkers



通过主人下达命令，可以进行各种接近战的恶灵，也可以用来帮助主人开启各种机关。此外，还可以协助寻找隐藏房间。

枪手

Gunners

利用随身携带的加特林式机关枪协助主人战斗的恶灵，非常适合执行火力压制任务。



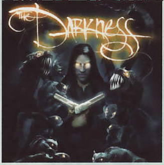
黑暗能力的进化



通过吞噬敌人的心脏来完成进化过程，在游戏中分为五个阶段，每个进化阶段都会让主人公掌握新的黑暗能力。

主要流程

故事梗概



Jackie Estacado是一名孤儿，他在很小的时候便加入了黑手党，并且成为了帮会里的得力干将。除了极少数知情者，绝大多数人都不知道Jackie拥有家族遗传的特殊能力，那就是操纵来自地狱的黑暗力量。Jackie对帮会是忠诚的，但Paulie却正好相反，他篡夺了帮会老大的地位，并因此掌握了Jackie的所有秘密，更重要的是，他想方设法置Jackie于死地，因为Jackie是他惟一的噩梦。

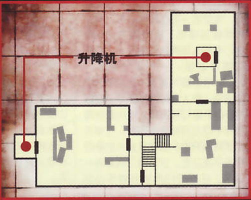
CHAPTER 1 黑暗 DARK

Graves End Consturction Site

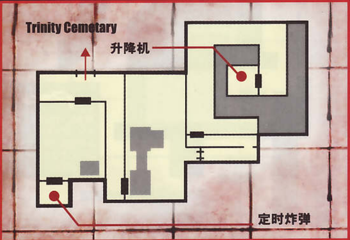
游戏伴随着一场典型的警匪追车战开始了，这一段没什么好说的，总之，我们的主人公Jackie是三个匪徒之中惟一的幸存者。醒来之后首先要做的是按照操作提示按下back键查看任务信息，同伙的Mikey已经奄奄一息了，来到他身边就会触发剧情，把他抬到一旁安顿好，他会慷慨地送给Jackie两把造型漂亮的手枪作为防身武器，用它们可以打掉大门上的锁头。由于是游戏初始，所以目前的场景中不会出现敌人，先熟悉一下操作



吧，至于Mikey，他会在断气前告诉你当前所要做的事情。

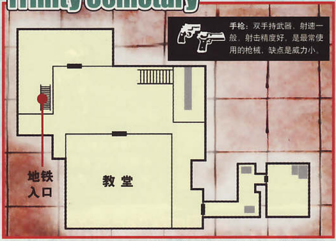


通过升降机来到地面便会遭遇一场小规模的战斗，鉴于目前弹药匮乏的局面，还是不要玩小马哥的双枪乱射为好，消灭两个敌人之后记得打扫战场，然后就可以离开了。外面的工地上以及随后左侧的建筑内都有敌人，依托掩体可以很容易地消灭他们，注意在消灭建筑内的敌人之后便会出现直升机，等待片刻便会有三名敌人增援出现。由场景内的升降机来到楼上，照提示按下左摇杆便可通过挡在面前的脚手架，留意拐角尽头的门后一个负隅顽抗的杂兵。从窗子外的梯子上到平台，会有一个敌人从对面窗口向Jackie射击，干掉他之后利用平台上的通风设备进入对面的大楼。一直来到拐角尽头处的房间内，当Jackie打开场景内的门之后，便会发现一颗即将爆炸的定时炸弹，第一时间夺门而出吧。



黑暗能力虽然强大，但必须在足够黑暗的环境下才能使用，任何光源都会影响黑暗能力的应用。

Trinity Cemetary



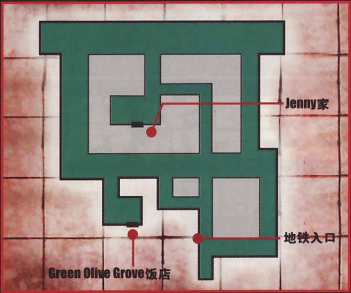


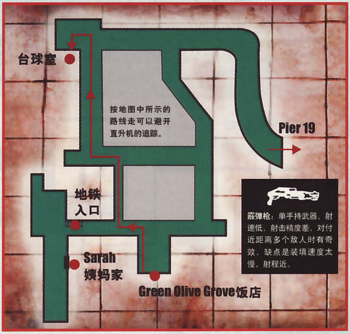
被爆炸产生的气浪抛下来之后，会受到一定程度的伤害，建议先到躲到墙根下等待体力完全恢复，干掉头顶死角处的敌人之后便可离开这里。一直来到墓地，Jackie在这里将遭遇一场规模不小的战斗，敌人会分批从墓地一侧的墙外以及正门冲进来，这也意味着会有不同方向射来的子弹，注意不要被两面夹攻。当背景音乐由急促变得平缓之后，这场战斗就算告一段落，仔细打扫战场会有不少收获，随后进入墓地一侧的地下室便会见到游戏开始以来的第一个联系人Frank Rottenberg，与他交谈过后，返回地面会再次触发战斗，不过这次Jackie不再需要东躲西藏，因为黑暗的能力已经开始觉醒，附在Jackie身上的恶灵将会残忍地杀死面前的所有敌人。剧情过后，会提示Jackie目前已经拥有最初级的黑暗力量，此时可以召唤出恶灵狂战士打开墓地的大门。走到尽头的地铁站口时会听到一声枪响，原来是看门人被杀死了，地铁大门的钥匙也被夺走，在地铁站口外的小房子处会发现一个通风口，利用恶灵的特殊能力可以钻到里面，干掉敌人之后就能得到地铁站的钥匙。

Chinatown

来到地铁站后，Jackie会收到女友Jenny的信息，按照任务提示上的号码就近找电话回Call，得知要第一时间到Jenny的新住处去，地点是Chinatown，位置是篮球场附近。深夜的唐人街并不安静，Jackie在大街上会遇到小股敌人的袭击，当心不要中黑枪。来到篮球场附近的巷子深处就会听到Jenny的声音，抬头可以看到她正在窗口招呼你，她的公寓门牌号是11号。见面之后会体会到游戏中少有的温馨场面，Jenny为Jackie庆祝生日，吹完生日蜡烛之后应Jenny的要求陪她在沙发上温存一会儿，很难想像这样的情节在游戏中再也不会有了，伤感。在电话旁可以得到老朋友Butcher的联系方式，给他打电话后得知他正在Green Olive Grove饭店的厨房，现在就可以动身去找他了，从Doyer's小巷可以来到饭店后院。此时大街上的敌人数量更多了，而且由于场景中缺少良好的掩体，战斗将会有一些麻烦，要想顺利与Butcher见面，最好还是先清理完所有的敌人。







Lower East Side



与Butcher见面后，他会告诉Jackie一些有关Chicago family的事情，新的任务是做掉一个叫Dutch Oven Harry的帮派头目，接着他会要求你帮他把尸体搬到车上。来到餐厅，这时警察也来了，一场血战在所难免，这是一场颇有难度的战斗，目前Jackie手头只有手枪可用，建议事先将场景内的灯都破坏掉，这样就可以使用黑暗的力量了。不要与警察发生正面冲突，对方手中的霰弹枪近距离杀伤力很大。当冲进餐厅的警察都被解决之后，就可以从侧门冲出来了，这时仍然不要贸然前冲，警方的武装直升机以及外面的环布四周的警察有足够的火力将Jackie打成筛子，建议释放出恶灵狂战士先将地面的敌人逐一解决，然后快速前往位于Lower East Side另一端的Whitefish小巷的地下台球室，在来到巷子尽头时会触发警车撞坏栅栏的情节，而栅栏的另一侧正是Jackie想要找的地下台球室。



陪Jenny在沙发上多坐一会儿会触发两人亲吻的情节，并且会解锁相应的“浪漫”成就。

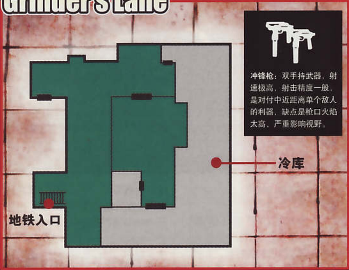
Hunterspoint Alley



在台球室听两个喽罗闲聊可以了解Dutch老巢的位置；穿过台球室后在巷子里有一个瘾君子，上前对话他就会说出接头暗语。随后来到Dutch的老巢，与看门人对话成功接头便可进入地下室，消灭所有的敌人，绕到内侧利用通话器骗楼上的黑帮分子放下楼外面的梯子，这样就可以直捣Dutch的贩毒窝点了。又是一场不可避免的恶战，这里的敌人会持有冲锋枪，小心应战，将Dutch逼到楼顶之后就会触发剧情，随后跳到铁轨上会发现Dutch的尸体，只要让恶灵吞噬他的心脏，就会习得新的召唤能力——召唤恶灵枪手。利用新能力将开来的列车击毁，然后就可以从沿铁轨的另一侧回到Canal地铁站。

如果在之前没有得到接头暗语，一样可以进入地下室，这时就需要利用主人公的黑暗能力了。

Grinder's Lane



冲锋枪：双手持武器，射速极高，射击精度一般，是对付中近距离单个敌人的利器，缺点是枪口火焰太高，严重影响视野。

回到地铁站后收到Jenny的信息，回Call后得知她此时正与Jackie的老朋友Jimmy在Fulton地铁站通向St. Mary孤儿院方向的出口，赶快乘地铁去找她吧。见面后，两人并没有立即同Jackie打招呼，而是专心地看公共电视新闻，耐着性子同他们一起看完新闻，会得知位于Grinder's Lane的St. Mary孤儿院发生了火灾，随后与二人交谈，Jimmy让Jackie到Grinder's Lane属于黑帮的冷库去烧Paulie的黑钱。来到Grinder's Lane之后，会在冷库外的路灯下遇到Frank Mortis，不要杀他，从他的口中得知除了冷库以外，这里没有其他黑帮分子。径直来到冷库正门，门内右侧附近有一个电闸，





只有破坏电闸才能打开大门，结果掉几个拦路的喽罗之后先进入右边那小房间，在这里Jackie可以拿到烧黑钱用的汽油。进入冷库之后就要小心了，这里的敌人密度不算低，而且其中有好多持有自动武器，小心应付，保管黑帮财物的房间从内侧上了锁，所以暂时无法进入。从旁边的长廊迂回过去，这里有一个傻傻的敌人正戴着耳塞专心地看动画片，不要惊动他，让他甜蜜地死亡吧。来到保管财物的房间的隔壁，利用恶灵能力可以穿过通风管道来到那个堆满赃款的房间，杀掉里面的敌人可以得到钥匙，然后就可以去烧掉这些不义之财了。

St.Mary's Orphanage



现在可以原路返回地铁站去见Jenny和Jimmy了，但当Jackie来到这里的时候，只有Jimmy一个人蜷缩在角落里，看样子他遭到了毒打，而且伤得不轻。上前与之交谈，得知Jenny被绑架了，凶手正是Paulie，还有坏蛋警察局长Shorte，他们正挟持着Jenny在孤儿院等着Jackie自投罗网呢，虽然明知道这是Paulie本不算高明的圈套，但为了Jenny还是要前去的。出了地铁站口之后会发现这里已经被Paulie控制了，街上的喽罗只要看到Jackie就会立刻开火，对他们就不要手下留情了。由孤儿院的正门直接进入，这里似乎没有敌人，大火已经令建筑物面目全非了，直接来到二楼会触发剧情，Jenny被Paulie杀死在Jackie面前，随后我们的主人公也吞枪自杀了，这是Jackie第一次死亡，也是他第一次地狱之旅的开始。





游戏中很多地方都有电视机，你可以耐着性子看下去，里面全都是一些经典老电影，甚至包括早期迪士尼动画。



CHAPTER 2 战争 WARS

Trenches

Jackie仿佛来到了第一次世界大战的战场，醒来之后看到的一幕是一个德军士兵正在处决战俘，开枪打倒这个刽子手之后不久，他又会站起身来，看来这里真的是地狱，没什么好说的，只有吞噬这些亡魂的心脏才能彻底杀死他们。沿着战壕前进，途中的障碍物可以利用新习得的恶魔武装打碎，继续前进时要留意几个突然闪出的德国兵，通过战壕一侧的潜望镜可以看到一个长着鸟头的怪人被绑在山丘顶部，那儿正是Jackie当前的目标。继续前进会有一架飞机突然坠毁在战壕里，这时我们的主人公也学会了新的能力——召唤恶灵自爆兵，利用这项能力可以打开继续前进的通道，之后不久就可以走出战壕。向着鸟人的方向前进，途中会遇到零星的德国兵，让他们彻底安息吧，接近鸟人的时候一定要事先展开黑暗能力，否则鸟人发飙的时候必死无疑。根据提示，需要找到这里惟一的美国人，从鸟人右侧的小路继续前进，会来到一个巨大碉堡的后门，只有利用恶灵的爬山虎能力才能从内部打开碉堡的大门，里面的敌人不多，径直来到碉堡前沿，召唤出恶灵自爆兵可以在射击孔的位置炸出缺口，从这里继续前进便是英军驻扎的根据地——Village。

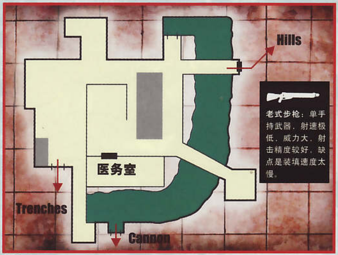


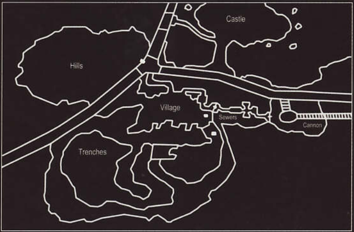


Village

与英军战壕里的士兵对话，可以了解到所要找的那名美国人正在Village的医务室。通过地道来到Village，这里有很多地方被英军士兵把守着，其中一扇闸门通向Hills，不过目前无法通过，还是先去医务室找那名美国人吧。医务室的标记很好认，具体位置在场景的中心，门上有一个十字标记，进去之后便会见到那个美国人，Anthony Estacado，他是Jackie的曾祖父，与他交谈之后，此时通往Hills的闸门就会被打开，继续前进吧。







Hills

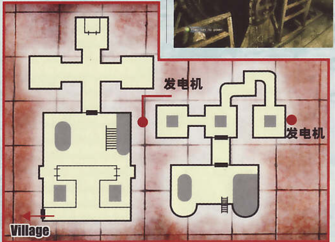


穿过通道的时候会遇到一个挡住去路的大钟，利用恶魔武装可以轻松地移开这个障碍物，随后便来到雷电交加的Hills。这里的场景很大，如果漫无目的乱走，Jackie会在闪电后自动回到起点，而且这里的敌人会无限次数的刷新，只有沿着地上的长长血迹前进才能来到目的地。在山丘顶的十字架旁展开Jackie的黑暗能力就会看见那个绑在十字架上的人，交谈之后，Jackie的黑暗能力再次得到提升。随后便是原路返回Village，再次来到医务室并进入里面的地下室会见到Anthony，他将告诉Jackie有关Cannon的事情，随后会命令士兵打开新的通道。

Sewers

下水道的布局高低错落，Jackie继续前进会遇到一些敌人，彻底消灭他们后来到尽头，会发现暂时无法打开闸门。由一侧的梯子向上走，在接下来的场景中会找到两台发电机，其中左侧的那台可以直接手动启动，而右侧的那台无法正常启动，吞噬发电机脚下的尸体的心脏会得到最后一项召唤能力——闪电杀手，只要在发电机旁召唤出它，就可以顺利启动机器，这样一来，底层的闸门也能够打开了。继续前进，穿过一段场景并消灭几个敌人后就会回到地面，出现在Jackie眼前的正是Anthony提到的Cannon——一门巨大的列车炮。由车尾的门可以来到内部，这里有几个难缠的敌人，建议先打碎场景内的壁灯，这样就可以顺利召唤出恶灵枪手协助战斗。随后一直向上走，来到控制室，与那具死尸对话后开动列车，Jackie回到了人间。





地狱里的武器无法与现实通用，如果弹药不足，可以在Village攻击英军士兵，打倒他们便可得到武器，这些可怜的亡魂对玩家的暴行绝对不会有半句怨言。

CHAPTER 3 归途 BACK



Gun Hill



还没等Jackie回过神来，就已经被推下了火车，现在又回到了Canal地铁站，到Lower East Side的Sarah姨妈家去见她，具体位置在Raspberry的路口边上，这里离地铁站很近。与姨妈交谈之后，她会叫Jackie去Gun Hill，好了，现在乘地铁去到Fulton站，站台一侧的铁轨对面有一扇门，由此可以来到Gun Hill。在巷子的深处有一个不起眼的小门可以进入，在这里Jackie见到了Abe Hunter，这个老头会让主人公去追杀Shrote，并且交给Jackie一把钥匙，注意不要在场景内开枪，否则Abe会立刻向主人公发动攻击。在电梯里使用钥匙可以启动电梯，当电梯停下后，另一侧就会出现一个隐藏的房间，Shrote已经发觉了，无论如何也无法立刻追上他，循着他的踪迹来到一扇窗子处，这时警察的武装直升机再次出现，看来这又是一个圈套。向着直升机开枪吸引它的注意力后退到房间里等待，片刻之后直升机就会发射火箭弹将墙炸开一个大洞，从这里跳到下面的平台，顺着通风管小心翼翼地前进，一旦掉下去就会立刻GAME OVER，途中小心Shrote会放冷枪。随后来到警察局的后门，留意警察的攻击，解决掉三个警察之后沿长廊来到内部的办公室，Jackie将会在这里与警察进行一场中等规模的枪战，警察的火力不弱，小心应付。血洗警察局之后一直向上来到顶层，这里可以很清楚地观察到隐藏在拐角处的直升机，不用理会它，赶快冲向前方的栅栏缺口处并且跳下，随后就是一段表示Jackie逃亡的剧情，大难不死回到地面之后，就可以从容地按原路返回地铁站了。



City Hall



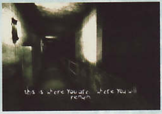
刚回到Fulton站，Butcher又发来了信息，回Call后得知该死的Eddie Shrote现在仍然活得好好的，他的所有秘密都放在一个手提箱里，这个箱子藏在Turkish Baths，要想到达那里，必须经由Fulton站一侧存留的废弃铁轨穿过City Hall，然而进入废弃轨道的门被锁住了。不过，Butcher告诉Jackie，说他已经找到了开门的钥匙，并且把它藏在Fulton站的某个比较隐蔽的地方，并且相信Jackie一定会找到它，而这个地方正是男厕所，调查那个挂着“OUT OF ORDER”牌子的开启男厕所对面的小门就会发现藏在格子里面的钥匙，这样一来就可以去City Hall了。这是一条十分简单的路线，惟一需要注意的是几处人为布置的陷阱，长长地道的尽头有一扇反锁的门，一旦触动门外的机关，就会有毒气从地面的通风口冒出，因此最好事先利用恶灵触手搬动场景内的箱子将通风口堵住。运用恶灵的爬山虎形态打开反锁的门，里面有一个不成气候的喽罗在等待Jackie赐予他死亡，满足他的愿望之后吞噬他的心脏，这样就习得了游戏中最为实用的召唤黑洞能力，利用这项能力可以打开被铁栅栏封锁的去路，继续前进就来到了Turkish Baths。

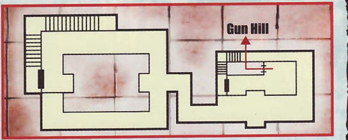


Turkish Baths

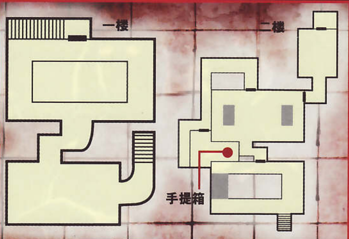


首先来到的场景是建筑的地下室，这里到处堆满了凌乱的杂物，尽头处有一堵明显是可以破坏掉的墙，可以召唤恶灵自爆兵或者利用黑洞来破坏掉，上去之后就会遭遇一场大规模的枪战。对付这场战斗，建议先将场景内的所有光源破坏掉，这样一来就可以发挥Jackie的黑暗能力了，配合恶灵召唤和黑洞能力可以令战斗轻松不少，还能省下不少弹药。这个建筑是两层结构，而且对方是普遍持有自动武器的特警，一旦被打死就只能重新开始，因而颇有难度。在二楼最里侧的房间里，可以找到那个隐藏了许多秘密的箱子，这里还有数量可观的武器补给，照单全收吧，接下来的回程将充满血腥。原路返回的途中会出现大量的防暴警察，其中有不少人都持有防弹盾牌，不要硬拼。艰难地回到地铁站后，在男厕所与Butcher汇合，两人在箱子里安放了炸弹，随后Jackie打电话给Shrote说要进行一场交易，地点就在Trinity Church，随后动身前往。





黑洞能力的使用要领：在按下RB键展开黑暗能力的状态下可以长时间发动黑洞，这时的破坏力是最大的。





AK-47突击步枪：单手持武器，射速较高，威力较大，精度较好，可以进行两点射，是远距离火力压制的不二选择。



M-4卡宾枪：单手持武器，射速高，威力大，射击精度好，可以进行单发点射，性能与AK-47相近。



防暴霰弹枪：单手持武器，射速一般，射击精度较差，相比普通霰弹枪的射程要好一些，装填速度同样很慢。

Trinity Church



来到交易地点之后，会很明显地发现这里已经被警方设下了重重圈套，但事情还是要做下去的，将箱子放在教堂大厅中的石桌上，这时灯光突然暗下来，警察开始动作起来了，又是一场血战。这场战斗共有两个阶段，第一阶段，警察会从教堂的二楼降下来增援部队，由于没有十分好的隐蔽位置，所以需要经常变更视点以确保不被敌人包抄；第二阶段，警察会针对Jackie的黑暗能力而专门打开探照灯，第一时间将灯打灭可以让战斗轻松许多。胶着战随着一颗闪光弹的爆炸而画上了句号，这显然是掌握了Jackie秘密的Paulie暗中建议警察使用的，在随后的剧情中，Jackie引爆了箱子里的炸弹，时空再一次变幻，Jackie回到了地狱。



CHAPTER 4 驾驭 RIDE



Castle

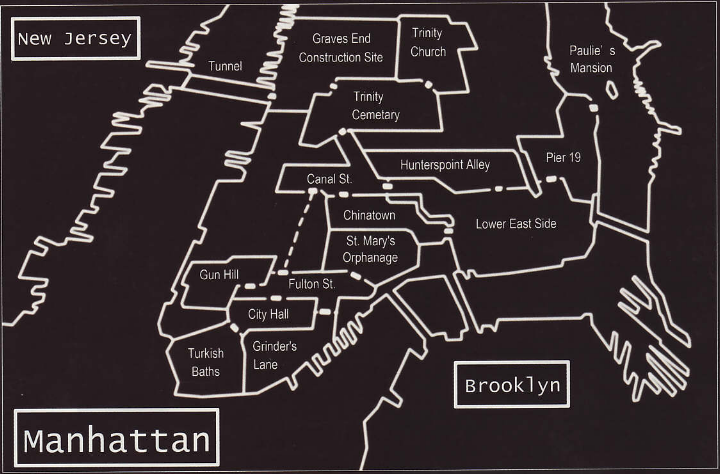


Jackie回到了列车炮的控制室，现在列车的位置是城堡门前，在试图开炮打破城门失败之后，Jackie决定去寻找可供发射的炮弹。由列车下来，沿着车尾走看到一条开凿在悬崖边上的小路，由这条路可以回到Village。从士兵Frances Fox口中可以得知，曾祖父Anthony正在战壕里指挥作战，由通向Trenches的地道就可以回到阵地见到Anthony，此刻他准备驾驶一辆老式坦克冲进敌人的防线，帮助Jackie取得列车炮的炮弹，而Jackie的任务就是操纵坦克上的两挺机枪扫清沿途的一切阻碍。这是一场几乎没有什么悬念的战斗，只要注意及时将敌人的坦克和火力点击毁就可以了，至于天上的飞机，几乎可以无视。坦克在冲进城堡后翻到，一个巨大的怪物破墙而入，战斗又开始了。对付这个家伙，只消对准它的头部射击就可以了，它会抓住坦克反复晃动，尽快调整瞄准射击才是取胜的关键，只要几个回合，这个外强中干的家伙就会倒下。不远处的地上躺着被怪物打得奄奄一息的Anthony，他交代了几句话之后就随着塌陷的地面掉进无底深渊去了。随后继续前进，在接下来的一个场景里便会看到一辆载着Cannon专用炮弹的车斗，场景一侧的楼梯来到二层，在这里可以打开闸门，然后回身去启动运载炮弹的车斗，就可以回到列车炮所在的地方，途中的战斗仍然没有悬念。解决掉列车炮周围几个放冷枪的德国兵之后再次爬进列车的主控制室，发射炮弹将城门打破，然后就可以顺着列车前方的小路进入城堡。来到城堡的核心区域，先后在四个位置上输出黑暗力量就可以生成Jackie的黑暗面。接下来的战斗并不是要去消灭这个自身的黑暗面，只要将不断召唤出的恶灵消灭就可以了，注意对方释放的黑洞，一段时间后对方停止攻击，这时走上前去就可以与自己的黑暗力量融合，Jackie再度返回人间。





在游戏中的某些场景内可以找到特殊道具，获得之后就会自动装备在恶灵狂战士身上。

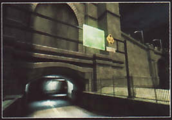


CHAPTER 5 结局 LAST

Pier 19



Jackie醒来后发现自己身处烧毁的孤儿院中，此时应该立刻去Lower East Side的Sarah姨妈家，到达之后不久，Butcher也来了，三人寒暄过后，Butcher告诉Jackie，Paulie现在又有新的罪恶勾当了，这回是跟Chicago family有关的，现在的任务是破坏他们走私用的货船。Butcher要Jackie先到Grinder's Lane的冷库去利用电台联络轮船，骗轮船靠岸，照办后会收到Butcher的信息，现在就可以去码头从事破坏活动了，由Lower East Side一侧的通道可以来到码头。首先，在码头外围会有少量的黑帮分子阻挠，对方的火力不弱，小心应付，随后便可



径直上到停靠在码头的货船上进行破坏。船上的地形比较复杂，一共分为上中下三层，而且多数为狭窄的走廊，建议召唤出恶灵枪手并配合适合近战用的霰弹枪作战，干掉船长就算完成任务。下船之后会收到Sarah姨妈的信息，原来Paulie派了大量手下去对付这个老太太，真是够阴险的，现在赶快赶回Lower East Side去助战吧。这场战斗基本上没有难点，在接



近姨妈家之前，需要将沿途的歹徒尽数消灭，与姨妈见面后，发现Jimmy也在，不用管他们，依托墙壁从窗子向敌人射击，他们的火力并不是很强，如果弹药不足就到里屋去补给。

当解决掉所有的敌人之后，Butcher也开着车子赶到了，他将委托朋友送Jackie到Paulie的老巢去，复仇的时候到了。现在赶到Pier 19码头去，有一艘小艇正在等待Jackie。

Paulie's Mansion

在接近Paulie的公馆前会遇到零星守卫的抵抗，对付这些散兵游勇的最好办法就是先将照明用的路灯破坏，然后释放恶灵枪手配合黑洞发动攻击。接近公馆后，不要急于冲到花园里与守卫正面冲突，Paulie在花园正面设置了好几个探照灯以阻止Jackie使用黑暗能力，一定要把这些探照灯都破坏掉，然后采用老办法清理敌人，注意此处的敌人是无限刷新的，只要将当前的守卫消灭光之后就可以直接由公馆正门进



入，随后便是剧情了，Jackie开始了极度血腥的疯狂屠杀。当Paulie的全部爪牙都被尽数歼灭之后，就要跟这个老家伙算总账了，尾随他爬上灯塔，然后在那里送他到该去的地方去。

THE END

末了

到此，游戏的主体流程就算结束了，但事实上在游戏过程中还有许多小的任务，其中许多都很有意思，在这里就不一一说明了。建议对本故事有兴趣的玩家去找原著漫画了解剧情，那才是《漆黑》的精髓。

除了Paulie的公馆之外，上方地图中的地名全是现实中存在的，有兴趣的玩家可以找来真实的纽约曼哈顿地图对比一下。

マナケミア Mana-Khemia ～学園の錬金術士たち～

文 晴天
美编 NINA

不知道上期攻略中晴天为大家准备的“校园事件大搜罗”还让各位看管满意吗？现在自然是到了全面研究的时间了，虽然由于篇幅的限制，本期只能为大家挖掘隐藏迷宫的全部要素和所有“支线任务”的完成方法，但相信大家一定能在这段美好的校园生活中找到与自己产生共鸣的东西，因为在不远的将来，还有更多值得学习和体会的东西等待着我们亲自去发掘呢……

玛娜传奇 学校里的炼金术士们	Gust	RPG
PS2 マナケミア～学园の炼金术士たち～		日版
2007年6月21日	1人	6800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

隐藏迷宫

当玩家将游戏通关一次，并且在二周目时保存过记录，那么读取之前一周目的存档，返回“旧校舍·闭锁区域”第4区画，从地图右上方尽头的门内最后的传送点即可进入隐藏迷宫。此处的大多数敌人和正常流程中的一样，但是能力却有天壤之别，玩家只有发动“会心一击”才能对它们造成有效伤害，否则多数情况下伤害只有可怜的1点，而且击败它们只会掉落很多常见的调合材料，所以要想在迷宫中顺利见到最后的BOSS就要尽量避免路途中无谓的战斗。所谓“富贵险中求”，迷宫中同样会随机出现很多强力的玛娜结晶，利用它们合成出的饰品也是游戏中难得的珍品，有心的玩家可以反复进入迷宫来获得，而遇到强力的杂兵也无需畏惧，即便是被它们全灭也只是强制送回“保健室”而已。



结晶名称	从属效果
フレイムコア	攻击++、スタン++
ウィンドコア	速度++、攻击超特化
メタルコア	魔法++、SP++
ミストコア	ブロッキング、防御超特化
ネイチャーコア	HP++、リジェネレイト
アクアコア	魔防++、必杀++
フォースコア	CS威力++、CSコスト−−
ソウルコア	根性、ピンチに强い
アイスコア	防御++、のけぞり++
エターナルコア	デスブロウ、クイック

强力敌人

隐藏迷宫中可怕的并不是BOSS，而是出没在迷宫中行动异常狡猾的杂兵，下面就为大家列举这些变态到极点的敌人，如果要想战胜它们不但要先学会“ガッツ(Guts)”的被动技能，而且要善于利用“支援防御”中必定发动“1点金刚血不死”的特性来进行漫长的消耗战(汗)。

里バンチョー

它的普通攻击几乎可以秒杀我方任何一个已经穿齐最强装备的同伴，而且还有一定几率使用全体冰属性伤害的高级道具，所以事先装备上“ダイヤモンドダスト”来防御是最佳的选择，一段时间后它还会使用蓄力型的“一刀两断”，此时建议大家让维因学会2级“支援防御”，这样利用物理攻击无效化的特性就能轻松化解，如果换其他同伴来防御，虽然可以避免一死，但是难免不会被最后一击打成“眩晕”状态，反而得不偿失。不过它有一个缺点就是会中“即死”状态，如果让我方同伴的装备上附加“致命伤”的从属效果，那么就可以利用微小的几率来达到秒杀它的目的。

总バンチョー

忽略掉其必然秒杀的单体攻击技能，强力的直线火焰攻击只有装备“地狱の火炎”才能完美回避，否则就只有准备足够的复活药(ネクタル)来扭转劣势，由于其通常和“里バンチョー”一起出现，所以玩家可以先考虑消灭掉旁边的“里バンチョー”，再和他进行周旋，之后出现的サイキョーバンチョー只是它的强化版而已，并且它们都会中“即死”状态。



ロックヴェル

战斗中一定要让维因学会“龙特效”的被动技能，然后再使用冰魔法才能有效累积Burst槽，敌人的攻击全为秒杀技，一定要算好换人的时机。先集中消灭旁边的杂兵，再将BOSS的体力削减到一定程度，它就会频繁使用威力惊人的陨石术(コールメテオ)，务必让罗克希斯使用“ピュリファイリング”来提前预防，不然绝对可以对我方造成毁灭性打击。

メイガス

不但会使用让我方全体陷入诅咒、猛毒状态的魔法，而且“灭绝火焰”更是会造成全体2000以上的伤害，即便玩家使用“换人战术”保住一位同伴不死，那也要准备足够的复活药来扭转局势，甚至在其濒死时还会使用吸血等无耻招数，属于相当棘手的敌人。



全楼层踏破

迷宫中每深入3层在尽头选择第一项强行突破就会发生BOSS战，胜利后继续深入可以发现返回第9区画的传送点，利用它传送回迷宫的入口，下次进入迷宫时就可以从这个传送点继续探索更深的区域，省去从头再走一遍的麻烦(隐藏BOSS可以反复挑战，但在战斗中全灭直接Game Over。BOSS身后的宝箱只能开启一次，并且出现的物品完全随机，以下给出的只是晴天所遇到的情况，第54区画终点附近的宝箱可以反复开启)。



第10～17区画

在第17区画等待大家的是前作的悲情青年吉泽尔(ダージゼル)，敌人最开始的能力很差，不过会频繁使用时间型的飞刃攻击，一定回合后它就会开始不断地使用自我回复技能，不但每次的回复量会随着战斗持续的时间逐渐增加，而且它自身的攻击力也会不断地提升，甚至到了最后还会出现每次玩家攻击有一定几率只造成1伤害的超无赖效果，所以战斗的原则就是速战速决，不要给他过多的行动机会。首先一定要让刚纳尔学会“魔物特效”的被动技能，这样普通攻击就能积攒足够的Burst槽，维因则必须学会“オーバーレルム”的技能，算好进入Burst模式的时机，利用该技能连续3次行动的效果快速削减BOSS的体力，如果不出意外的话，在两轮Burst模式外加Finish Burst的攻击下就可以顺利结束战斗。胜利后走右上的分支从三个宝箱中可以获得“マスタークローク”、“ダンディブレイド”、“根性はちまき”这些强力装备。



©GUST CO.,LTD. 2007

第20～27区画

在第27区画等待大家的是前作主人公之一奈尔的姐姐尤拉(ダークユラ)，她的大锤仍然是很有威胁的杀伤性武器，不过战斗的整体难度却比之前的吉泽尔简单许多，惟一需要注意的是她的“大烈震”，不但会对我方全体造成300左右的伤害，还会在行动栏上增加数个时间型“落石攻击”，如果再配合上她连续3次行动的特技，可怕程度不言而喻，所以一旦看到她使用此招就要尽快使用罗克希斯来应付，只要掌握好回复时机，很快便能获得胜利，之后在三个方位的宝箱中可以获得“プラティナクロー”、“未来スーツ”、“宵暗の黑水晶”的强力装备。



第30～37区画

在第37区画快接近终点时会在地图左侧看到三个连续的房间，可以在其中获得“マナリズムコート”、“マイスタークローク”、“身代わり人形”这些强力装备，之后便是与前作大反派古罗利(ダークロウリー)的大对决。这次的敌人和之前的BOSS完全就不是一个级别，除了攻击附带吸血效果外，各种全体招式的威胁性真是微乎其微，一定时间后它会使用“黑之纹章”来提升自己的行动速度，但是却没有变态到连续3次行动，所以最后让学会“魔物特效”的刚纳尔使用普通攻击便能很快累计Burst槽，不出5分钟它必定倒在我们的脚下。



第40～47区画



这里最后的BOSS是正常流程中最终BOSS的第二形态，“绝望的波动”仍然是同时造成全体HP和SP伤害的招式，但是威力实在不敢恭维，并且这次它不会召唤帮手辅助攻击，而且也不会使用“光届おの世界”让我方无法使用任何回复手段，难度简直大打折扣。当它第二次发出全身带电的波动时就意味着之后每次轮到它行动会有一定几率连续3动，不过好在它只会使用放出蠕虫的全体攻击招式，使用罗克希斯的技能并不难对付，不过玩家同样要注意每次其3动时我方必然会先连续承受3次这样的攻击，而且这招附带的“眩晕值”很高，如果全部命中的话，角色很容易陷入“眩晕”状态，所以有必要时还是将罗克希斯换下场进行回复，不然后面就会出现明明在场上却无法阻止BOSS进攻的尴尬局面。将它的体力削减到一定程度它会经常使用一招秒杀技(技能前方有天使翅膀)。胜利后从三个方位的宝箱中可以获得“プラティナローブ”、“大铁锤”、“宵暗の黑水晶”这些强力装备。



第50～57区画

迷宫最深处首先会和之前三位前作BOSS进行战斗，由于吉泽尔会使用自动回复并增强自身能力的技能，所以只要玩家能在另外两位BOSS的干扰下顺利击倒他，那就已经稳操胜券。在战斗前一定要让维因，刚纳尔等主攻角色装备上“トビウオブーツ”的饰品来减轻物理攻击所造成的伤害。战斗开始后维因仍然使用“オーバーレルム”的技能来获得3次连续行动的机会，而刚纳尔则使用普通攻击快速累计Burst槽，罗克希斯行动时则使用“リトラクション”让我方角色立即进入行动状态，有必要时一定要用魔法或道具回复HP，不然一旦有角色阵亡，之前所累积的Burst槽就会减半，对战斗相当不利。顺利击败它们三人后会直接与前作的最强剑士阿修(ダークアッシュ)进行第二战，不过他的实力就明显差了很多，除了濒死时会使用“解放”技能连续3次行动外，之后我方的物理攻击都对它无效，这里推荐罗克希斯的“ジャッジメント”和“コロナドライブ”这两个可以并存的时间型技能，使用起来相当方便，胜利后可以从三个方位的宝箱中获得很多强力装备，尤其是“マナリズムリング”可谓游戏中的无赖饰品，即便是没有任何从属效果，光是其全能力增加和自动回复的效果就足以应付任何战斗，甚至地面上还有许多增加能力的果实可以捡取。





流言屋

正如上期在攻略中为大家介绍的一样，虽然流言屋的流言都需要满足特定的条件才会出现，但其实大多数玩家都可以在不经意之间轻松做到，以下就为大家列出一些通常情况下，很容易被大家忽略的流言出现条件以及效果，有收集癖的玩家可要看仔细咯。

流言名称	价格	效果	获得条件
グイズ王	500	全体魔法防御力+12	在第7话的解谜大赛中获胜
驱け出しアイドル	500	露天商的商品价格降低10%	第8话前往“アトリエ廊下”触发妮可唱歌吸引学生的事件
ミリオンアイドル	2000	露天商的商品价格降低30%	第11话触发妮可的“角色事件”
正义の味方	1000	露天商的商品价格降低20%	第6话触发刚纳尔的“角色事件”
新正义の味方	1000	露天商的商品价格降低20%	第11话触发刚纳尔的“角色事件”
立てこもり犯	500	全体物理和魔法攻击力+5	第10话触发姆沛的第二次“角色事件”
学院を救ったものたち	2000	全体物理和魔法攻击力+10	第11话触发姆沛的“角色事件”
まっぱらー	500	全体魔法防御力+8	地图探索率达到60%以上
おたすけ队	2000	大幅度增加支线任务的报酬	完成40个以上的支线任务
绊チーム	2000	连携奥义的威力增加50%	同伴的平均好感度50以上
落第寸前	200	课题获得“可”以上评价的标准减低	触发3次补习事件
调合师匠	2000	调合时转到正确属性エーテル值增加量上升	获得游戏中90%以上的调合配方
チキン	200	全体速度+5	累计逃跑过20次以上
飞び跳ねてるやつら	200	全体HP最大值+30	游戏中累计跳跃200次以上
ふつう	500	全体SP最大值+10	连续获得3次“良”评价
落ちこぼれ	200	全体SP最大值+5	连续获得3次“可”评价
たふなやつら	200	全体物理防御力+5	战斗中累计“眩晕”过20次以上
ふじみなやつら	500	全体物理防御力+10	战斗全灭次数累计10次以上
よくばり	500	怪物掉落道具的几率增加15%	一次探索中累计获得40个以上的道具
つよいもの好き	1000	怪物掉落道具的几率增加30%	累计消灭20个以上的中型BOSS
いじめっこ	500	让大多数的怪物都可以在地图上直接消灭	一次探索中直接在地图上消灭敌人20次以上

流言名称	价格	效果	获得条件
和平主义者	500	全体速度+8	在不遇敌的情况下探索10次任意迷宫(注1)
绝对记忆力	1000	全体速度+10	在不打开地图的情况下探索10次任意迷宫(注1)
けっぺきしょう	200	全体魔法防御力+10	在全员HP全满的情况下离开迷宫10次以上(注1)
ふりょう	1000	小幅度降低夜间怪物的能力	夜间在迷宫中探索超过10次以上(注1)
スキルまにあ	1000	全体魔法攻击力+15	合成中产生过20个以上的CS技能(注2)
传说のチーム	3000	全体全能力+20	击败隐藏迷宫第57区画最后的BOSS阿修
神のチーム	4000	全体全能力+30	图鉴完成率100%
探求者	2000	全体魔法防御力+20	击败隐藏迷宫第17区画的BOSS吉泽尔

注1：每次探索至少要经过5个以上不同的场景，使用“イカロスの翼”返回学校算一次探索。
注2：CS技能是指在合成装备后，选择从属效果界面第一栏蓝色标识的技能。

解谜大赛夺冠方法

要想在第7话的解谜大赛取胜，和玩家选择的同伴是没有关系的(但选择的同伴会增加好感度)。只要在第一项“钓鱼比赛”中从高台右侧的垂钓点钓起“とらふぐ”就能获得高评价，最后必然夺得冠军。





全支线任务



自由时间中前往“学生课”调查看板上的留言就可以接到各种支线任务（只要阅读就会自动接受），之后学校中对应NPC的头上就会出现“金币”的标志，只要完成任务再与他们对话即可结束任务。所有支线任务的任务期限都到当前学期的最后一个自由时间为止，一旦错过就不会再出现，尤其是可以收集配方的“讨伐任务”是一定要完成的，战胜怪物后返回与学生课的接待员对话即可结束任务，以下的攻略中就不再赘述。

第2话

うわさのとらふぐ

将2个とらふぐ（可以在高台右边的垂钓点钓起，橙色区域最短的情况必然出现）交给学生课看板旁的NPC。





荒ぶる兽の镇压

前往“生きし森”东侧的目标地点进行4连战，每次一定要优先消灭动作迅速的豹系敌人，最后的BOSS可以利用火属性的弱点进入Burst模式消灭。

第3话

力自慢の仕殴り

前往“高台”击败目标地点的ユラウニー，由于敌人的血量很高，而且战斗中会不断出现落石攻击，所以要多准备回复药，尽量让装备上附加“ラントニーゲ”的技能可以利用其雷属性的弱点快速削减它的体力，进入Burst模式后，使用强力多段攻击尽快结束战斗，胜利后可以调合“みかん帽”。

ぷに集会をつぶせ

前往“风の回廊·雾层”东侧的目标地点进行5连战，每次都会登场3个布丁系敌人，最后的BOSS其实就是红色布丁的强化版，逐个击破即可。



かゆいかゆいノミ

合成出武器ノミとりネックレス交给“校庭”右上角带着小猫的女孩。

虫を操る者

前往“生きし森”击败目标地点的キャタピライダー。敌人的“五连击”威力相当恐怖，如果没有合成出“改造系”防具会战斗得相当辛苦，先全力消灭杂兵，然后配合菲罗梅尔的回复技能进攻，胜利后可以调合“シャリオチーズ”。

食堂ヘランドーを

将2个ランドー（高台地图上收集）交给食堂的售货员。

足りないミネラル

调合出2个フルーツ120％交给“教室C-1”左上角的NPC对话。



第4话

旧校舍バトル

前往“旧校舍”2层指定地点进行4连战，先集中消灭会使用魔法的男性学生即可，女性学生和最后的BOSS在伤害到一定程度时会召唤炸弹，如果不能迅速结束战斗就要承受大爆炸所带来的巨大伤害，一定要小心。



暗黑の剑

前往“旧校舍”击败1层的ダークブリンガー，敌人的一闪攻击威力很大，大约会造成全体60左右的伤害，先利用火属性魔法攻击旁边的魔剑，再利用支援防御来抵挡其对魔法型同伴的攻击，进入Burst模式后使用强力攻击一口气消灭掉它，胜利后可以调合“プロージョン”。

园艺爱好

将4个黑土（マナ遗迹·周边迹地左侧采掘点附近的农田挖取）交给教室C-1左下角的学生。

食べ过ぎ注意

来到“生きし森”西侧，从十字路口大树后方的道路来到目的地与黄金のでかぶた进行战斗。敌人的攻击都为单体，但是威力不俗，随时保证同伴的HP在100以上即可，胜利后可以调合“アーマークローク”。

冷た～いスープよ

调合出附带“冷た～い”从属效果的グリーンスープ交给食堂中的女性，具体方法为：选择材料时尽量选择エテール值低的材料，然后发动妮可“协力调合”中的“0リセット”效果，最后保证エテール值在10以内即可。



参考机材どこですか

调合出2个ガリレー温度计（调合所需要的“黑い溶液”必须调合一次“ネクタル”派生得到）交给资料馆左侧的女学生。

保健室紧急事态

调合出2个キュアポット交给保健室的管理员。

第5话

ヤバい妖精トリオ

前往“マナ遗迹”的指定地点消灭妖精三人组，战斗开始后先集中攻击コダチ，然后利用コハク雷属性的弱点快速进入Burst模式，事先如果在装备上附加了“サンダーレイン”的强力雷魔法，战斗会相当轻松，胜利后可以调合“スレッジハマー”。

流行大好き

收集2个“クロム水晶”（龙の墓地·骨の森北侧的采掘点挖取）交给女子寮的女学生。

复誉の爆药

调合出4个プロージョン交给“校庭”左下方垃圾处理堆前的少年，调合所需要的“カーボン岩石”可以在资料馆深处北侧的商店购买。

マッドな科学者

前往“风の回廊”击败目标地点的アームドブラウニー，敌人的防御力很高，必须使用雷属性魔法才能造成有效伤害，如果之前让刚纳尔学会了“ライデンチャージ”的技能，使用后可以使他的普通攻击也附带雷属性，为更快进入Burst模式创造更好的条件。敌人的单体攻击大约会造成120左右的伤害，而当其HP减少到一定程度后还会使用时间型的钻头攻击，大约每次会造成单人70左右的伤害，所以务必做好回复的准备。胜利后可以调合“炼金布のバッグ”。



リズムほしいよ

调合出1个メトロノーム交给音乐室的女学生。



遗迹の守护者

前往“マナ遗迹”的指定地点进行三连战，敌人全为石像系，虽然防御比较高，但是却有雷属性的致命弱点，所以采取逐个击破的战术并不难对付，最后的BOSS的攻击比较高，一定要提防它偶尔使用的诅咒特技，一旦中招就要将同伴换下场或使用キュアポット来立即进行回复，不然很容易因为无法回复HP而被敌人的强力攻击追击致死。

变异する恶魔

前往“千年树”消灭指定地点的ヌキュラ，敌人的单体攻击力威力巨大，而且对魔法攻击具有抗性，所以在编排同伴时只需要留下主力回复队员菲罗梅尔即可，多使用普通攻击积攒Burst槽，然后利用强力技能追击，胜利后可以调合“うに大爆弹”。

メガネが割れてる

合成出1个死线のメガネ交给教员室最右边房间里的ディオル老师。

念愿の魔石を

合成出1个アレクトリアの魔石交给学生椅子旁的女性。

エンジェルサークル

前往“高台”指定地点进行3连战，最后的BOSS非常棘手，尤其是白色的圣天使会在濒死时使用“古代秘术”连续行动，如果我方魔法防御力不高，很有可能会被瞬间全灭。因此战斗一开始就要集中攻击白色的圣天使，同时利用暗黑天使的雷属性弱点来进入Burst模式，最后多使用全体攻击的技能争取一次性将它们同时消灭。

ひみつのとりひき

收集2个テルシアの花粉(风の回廊·深渊东侧右上的农田挖取)交给校庭的露天商。

第6话

ビターなデザート

调合出2个附带“苦い”从属效果的チーズケーキ交给食堂中的女性NPC，具体方法为：选择材料时尽量选择エテール低的材料，然后发动帕梅拉“协力调合”中的“50%リセット”效果，然后故意在转属性时选择相对的属性使エテール下降，只要最后保证エテール值在10～20之间即可。

命がけ新メニュー

收集到2个药膳ラディッシュ(在龙の墓地·骨の森北侧的农田采集)交给食堂坐在椅子上的女性NPC。

俺にプリンを

调合出2个うにぷにプリン(调合所需要的“陶器のお皿”需要在持有“魔法の粘土”的情况下调合ステーキ派生获得)交给食堂的男性NPC。

空を驱ける石像

前往“龙の墓地·骨の森”消灭指定地点的石翼兽，建议让同伴的装备上都附加“アイスヴェレ”的冰魔法，这样才能抓住它的冰属性快速进入Burst模式，之后继续使用冰魔法追击即可快速削减它的体力。战斗中它会频繁地使用造成全体80左右伤害的风魔法，利用菲罗梅尔的时间型回复魔法可以轻松应对，胜利后可以调合“うに爆弹”。

やっぱり登场！ぷに三兄弟

前往“资料馆深处”的入口附近消灭布丁三兄弟。敌人的攻击很高，而且行动速度很快，一定要善于利用“支援防御”来减少我方受到的伤害。三个敌人的弱点都为火，如果事先学会了“ヘルウェイヴ”的全体火魔法，发动一次便可进入Burst模式，之后使用火魔法继续追击，按照次郎、二郎、太郎的顺序依次击败它们即可，胜利后可以调合“おまけのカード”。



备品到着待ちです

调合出3个ベーグル圣纹纸交给学生课的接待员。

降灵术の后始末

前往“资料馆深处”南侧从最左下角的门进入，然后顺着楼梯向下就会发现目标怪物。4连战中最后的敌人比较有威胁性，先集中消灭掉会使用造成全体50以上伤害技能的两个幽灵系敌人，这样最后剩下的女魔法师即便有时间型的诅咒攻击助阵也难成气候。

第7话



危险な宝箱

前往“マナ遗迹·内部上层”消灭指定地点的トレジャーキング，敌人会使用多种全体攻击魔法，并且还会附带诅咒和猛毒的效果，所以战斗前一定要准备足够的キュアポット来回复异常状态，如果事先在装备上附加了“サンダーレイン”的强力雷魔法，很快便能进入Burst给予其致命打击，胜利后可以调合“地球仪”。

第8话

理由无き讨伐

前往“生きし森”东侧农田附近消灭兽族三兄弟，头上顶着一个小兽人的是大哥，每击败一个它的兄弟就会让其提升攻击和防御力，不过好在它们的攻击都是单体，所以只要注意回复难度并不高，如果事先让妮可学会了“兽特效”的技能，那么使用普通攻击都可以有效地积攒Burst槽，胜利后可以调合“フォルメル织布”。

水晶统べし龙

前往“千年树”消灭顶上附近的グラスドラゴン，敌人最开始的弱点为火，只要使用火属性攻击它就会进入狂暴状态，所以一定要在这之前使用“デバインシールド”来暂时使敌人的魔法攻击无效化，不然狂暴后连续3次行动的伤害相当可怕，即便是我方的实力再坚强，前列的队友也很有可能全军覆没。之后使用冰属性魔法再攻击它一次，其弱点就会转换为物理攻击，只要多派物理型的角色进攻就能顺利进入Burst模式，在最后的猛攻阶段仍然要注意其偶尔施放的时间型全体攻击，如果没有足够的回复药会打得极其被动，胜利后可以调合“亚祖津斗”。



汉のツマミよ

收集1个“アラマキ”(龙の墓场·骨の森北侧右上方的垂钓点钓起)交给“学院地下”入口处的看门人。



暗黑の精灵

前往“风の回廊·深渊”指定地点进行5连战，敌人的弱点主要集中在冰和火，而且经常搭配着出现，所以事先准备好相应的魔法战斗会相当轻松，最后的BOSS能力奇低，反而是旁边的两个杂兵更耐打一些，先消灭会使用回复魔法的水精灵即可。



みんな持ってる？

调合出3个“圣辉石”交给校庭广场上的女孩。

魅惑の球体

调合出2个地球仪交给ヴェインたちの教室黑板旁的男性。

第9话

传说の番长

前往“旧校舍·闭锁区域”击败最里面的荒くれリーダー，敌人的实力非同一般，不但对物理攻击具有极高的抗性，而且还会不时召唤火药壶辅助自己战斗。如果玩家不在装备上附加全体回复的魔法，几乎没有任何胜算，战斗的基本原则是物理攻击系角色以进攻火药壶为主，以避免其使用回复魔法，魔法系角色除了普通攻击可以对BOSS造成不小的伤害外，有空余的时间建议发动时间型的全体魔法，这样也可以顺便帮助消灭火药壶。敌人濒死时会使用一招威力极强的单体攻击，几乎可以秒杀任何一个同伴，一定要准备足够多的复活以及回复药应战，胜利后可以调合“龙头琴”。



きらめくパウダー

调合4个辉きの粉交给女子寮的女学生。

超龙军团を阻止せよ

前往“龙の墓场·天の道”从左下角的出口前往南侧的目标地点进行5连战。敌人全为龙系，而且根据它们的外观也很容易判断出弱点所在，如果事先让维因学会了“龙特效”的技能，那么战斗会相当轻松。



アンニュイなハンド

合成出2个“哲学者の手”交给资料馆的接待员。

研究材料急募！

收集4个コメート原石(旧校舍·闭锁区域第4区画的采掘点挖取)交给资料馆右下的老者。

机械の妖精

前往“时计塔”消灭目标地点的ギアスプライト，战斗中一定要优先消灭掉会使用强力全体攻击的幽灵系敌人，之后利用白色妖精雷和火属性的弱点很容易便能进入Burst模式，一鼓作气将它消灭，胜利后可以调合“真空雷管”。

第10话

温もりとフローズン

调合出1个附带“温い”从属效果的マスカットシャーベ交给食堂中的女性NPC，具体方法为：选择材料时尽量选择エテール低的材料，然后发动帕梅拉“协力调合”中的“50%リセット”效果或妮可的“0リセット”效果，只要最后保证エテール值在10～20之间即可。

课题手传って下さい

收集1个ネコロ草(神の伤痕西侧采集点获得)交给教室走廊上黄猫旁的女学生。

靴ひも切れた

调合3个クリスファイバー交给校庭跑步的男学生。

小さい者たちの抗争

前往“千年树”中腹的指定地点进行5连战，敌人都是兽族，且弱点为雷。最后的忍者在濒死时会使用单体和全体强力攻击，随时保持我方的体力在150以上即可。

暑さを超えるモノ

调合1个クールストン交给食堂左下角的胖子。

双剑の魔神

前往“风の回廊·深渊”南侧的指定地点消灭双刃帝，敌人除了单体攻击大约会造成150左右的伤害外，强力的全体火魔法更是能达到250左右的伤害，所以事先可以装备抗火的“地狱の火炎”来减轻伤害，然后利用其冰属性弱点有条不紊地进攻即可，胜利后可以调合“クォーツスライサー”。

魔女三姐妹

前往“旧校舍”2层最里面的房间消灭魔女三姐妹，其中骑着红宝石杖的是大姐，而且它们都对魔法攻击有很高的抗性。三个敌人的动作缓慢，但是通常都会连续行动，所以在敌人行动时一定要善于利用“支援防御”来降低伤害，如果事先在装备上附加了“ビールオール”的全体回复技能可以大大减少使用道具回复的时间，只要使用强力物理攻击技能逐个击破即可，胜利后可以调合“スウィーツランド”。



第11话

毕业式の准备

合成1个フェリオス星团仪交给教员室左数第三间房的武术老师。

奈落からの使者

前往“旧校舍·闭锁区域”的指定地点进行5连战，由于大多数敌人都怕雷魔法，所以如果可以使用全体雷魔法清场很快，在对付最后的BOSS只要记得先消灭掉旁边的女魔法师就简单许多。

俺様と爆弹

调合出2个うにゴッド交给购买部的男性贩卖员。

人生の命题

调合出1个スウィーツランド交给食堂桌子旁边的女性。

炼金术の极意を

调合出1个金块交给アタノール室的管理员。

バランス·カオス

前往“マナ遗迹·下层中枢”消灭指定地点的调停者，战斗中玩家绝对不要使用任何全体攻击技能，否则就会出现调停者暴走的情况，之后轮到其行动时必然连续3次攻击，即便是玩家的实力再坚强也毫无胜算。所以战斗一开始就要猛攻调停者，最好让刚纳尔学会2级连携攻击，这样会造成其“防御下降”的负面状态，进入Burst模式后就能够快速削减它的体力。旁边的两只龙会不断使用全体冰、火两种属性魔法，事先装备上防御的饰品并不难应付，必须等待调停者死亡后，再使用强力的全体攻击技能来蹂躏它们。



妖しのシッポ

前往“高台”的指定地点消灭ナインテール，初始两名杂兵的雷属性弱点要很好把握，这样便能很快进入Burst模式，敌人会使用各种属性的全体魔法，使用安娜的“字无·次元断裂”可以大大减轻伤害，而其濒死时仍然会使用“中毒+诅咒”的无赖招式，一定及时解除才行。

田舍にキングマグを

收集1个キングマグ(龙の墓地·原初の穴垂钓点钓取)交给男子寮入口附近的NPC。此垂钓点还可以钓起マグクイーン，并且它们分别附加的“攻击特化”和“防御特化”从属效果是可以和“攻击”、“防御”共存的。

雪舞いし乙女

前往“龙の墓地·原初の穴”的指定地点消灭スノウメイデン，虽然敌人会使用时间型的冰魔法，但是装备上防御的饰品几乎毫无威胁，再加上拥有火属性的弱点，所以除了比较耐打和召唤同伴外，基本没有任何威胁。



遗失的材料

游戏后期相信很多玩家都被“虹色の羽”和“黄金の肉”这两种材料搞得焦头烂额，其实只要击败在“资料馆·未整理地带”出现的中型敌人“ドミニオン”就有可能得到“虹色の羽”；掉落“黄金の肉”的敌人“黄金のぶた”则是有一定几率在“神の伤痕”出现的中型敌人，为了100%确保它们出现，建议大家选择通往“高台”区域的地图切换点，如果没有遇到就前往高台再返回，这样中型敌人又会再在地图上重新出现，十分的方便快捷。

文 火云
美编 anubis



塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	A·RPG
NDS セルダの传说 梦幻の砂时计		日版
2007年6月23日	1～2人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

作为NDS上首款"《塞尔达传说》系列"，游戏将主机的特性发挥得淋漓尽致，可以随时在迷宫地图上做出标记以及全程触控笔的操作方式使游戏乐趣倍增。但本作依然保留了系列的优良传统，多样的机关设计，充满想像力的谜题，丰富的收集要素等让系列的老玩家倍感亲切。系列向来以丰富的隐藏要素以及有趣的谜题著称，虽说此次移居NDS平台游戏在流程上略有缩水，但隐藏要素方面却没有丝毫的马虎。心之碎片收集的取消不得不说是一个遗憾，但精灵力量的收集以及丰富的迷你游戏都让人乐此不疲。

精灵之源收集

力之源

编号	获得方法
01	メルカ岛港町的商店中花500卢比购得（游戏中后期）
02	メルカ岛去海王神殿的途中炸开墙壁在洞穴中获得
03	火之神殿完成后返回福琼的家中获得
04	风之岛左侧的地面中挖掘出来（需要利用风柱）
05	风之神殿B2地图左侧的宝箱中获得
06	大炮岛上的洞穴中，使用炸弹将墙壁炸开后在宝箱中获得
07	海王神殿将B4中的敌人消灭后，在出现的宝箱中获得
08	ゴロン岛前往神殿的过程中在宝箱中获得
09	モルデ洞穴内的宝箱中（需跳上高台）
10	海王神殿B3地图右侧射击眼睛开关后，在出现的宝箱中获得
11	海王神殿B7踩下地图右上方的开关后，在出现的宝箱中获得
12	モルデ岛勇气之神殿1F中的宝箱中获得
13	モルデ岛勇气之神殿2F中的宝箱中获得
14	ボヌン岛靠近莱茵巴克附近的小孤岛上的宝箱中获得
15	ほこらの岛（モルデ岛南部三个小岛中间的孤岛）使用飞爪来到右侧在宝箱中获得
16	冰之岛ユキザル住所右侧的宝箱中（需使用飞爪）
17	死者之岛西13、北7的地下（需先使用炸弹）
18	遗迹岛将水位下降后，在前进的路上的宝箱中获得
19	メルカ岛在希旺的家中与其对话后获得（剧情通过风之岛后返回）
20	ムトーの神殿通过收到来信后获得

注：获得10个解放后剑攻击附加火炎效果，攻击力提升一倍。获得20个解放后攻击力再次提升。

知惠之源

编号	获得方法
01	テリーの船上花500卢比购得
02	收到ユキワロシ・アリオ的信的同时获得
03	サウズの岛上的宝箱中获得
04	通过风之神殿后返回火之岛福琼的家中获得
05	メイズ岛初级通过时的宝箱中获得
06	收到サルバトーレ的信的同时获得
07	メルカ岛地图右上角交换道具处的宝箱中获得
08	メイズ岛东边的宝箱中获得（需要使用炸弹将宝箱南侧的墙壁炸开）
09	海王神殿B2开启左上放的开关（需用到炸弹老鼠）
10	海王神殿将B9中的全部死神消灭后，在出现的宝箱中获得
11	勇气神殿B1在BOSS房间入口处旁的隐藏通路中的宝箱中获得（需使用弓箭）
12	モルデ岛地下太阳之门左上方的宝箱中
13	将"ジョリーンの手纸"交给ボヌン岛的人鱼后获得
14	风之岛的洞穴中的宝箱中获得
15	ゴロン与村民对话后获得
16	冰之岛港口附近高台上的宝箱中获得
17	冰之神殿B1地图右上方的宝箱中获得
18	冰之神殿3F地图左侧高台上的宝箱中获得
19	遗迹岛将水位下降后进入洞穴，在地图左上方的宝箱中获得
20	ムトーの神殿下方使用岩石砸开通路右侧的宝箱中获得

注：获得10个解放后盾牌防御时可以将身边的弱小的敌人击昏，防御力提升。获得20个解放后防御力再次提升。

勇气之源

编号	获得方法
01	ほこらの岛的宝箱中获得
02	使用炸弹将风之岛的墙壁炸开后在宝箱中获得
03	风之神殿B1的宝箱中获得
04	西北海域的假面船上花500卢比购得（游戏中后期）
05	收到マイゴロン的信的同时获得
06	ボヌン岛上方的孤岛中获得
07	メルカ岛开启隐藏洞穴的桥中间下方，在出现的宝箱中获得
08	死者之岛获得日记的房间中的隐藏通路中获得
09	海王神殿B1开启左侧开关，在出现的宝箱中获得（需使用飞爪）
10	海王神殿B8将六角水晶与三角水晶安置好后，在出现的宝箱中获得
11	火之岛北侧的宝箱中获得（需要使用飞爪）
12	名も无き岛洞穴右上方的宝箱中获得（需要使用飞爪）
13	ドゥエス岛上屏中的敌人（岛屿形状）全灭后，在出现的宝箱中获得
14	ドゥエス岛下屏（岛屿形状）左下方的地面中挖出
15	勇气神殿3F将BOSS房间入口旁的墙壁炸开后，在宝箱中获得
16	モルデ岛（勇气神殿位置的左侧）的宝箱中获得
17	ゴロン岛地图右下方高台上的宝箱中获得
18	第一次被海盗船入侵，清光敌人后莱茵巴克的奖励
19	ムトーの神殿B2地图左下方的宝箱中获得
20	ヘースの神殿外左侧的宝箱中获得

注：获得10个解放后剑攻击可以发射光线。获得20个解放后光线的范围变广。

对战称号获得方法

在玩家之间联机对战时，游戏会根据对战的内容给出相应的称号。根据获得称号的个数，玩家将会在游戏中收到邮件，然后再前往大炮岛就可以获得特殊的物品，许多黄金的船装备都可以通过这条途径来取得。

称号	获得方法
ノーアイテム	不使用道具获得游戏的胜利
ノードリブル	游戏结束先将两方阵地与圣域以外的所有力量都拿到并获得胜利
リミット	一次游戏时2回以上在只剩下20秒时击败林克获得胜利
ソロ	在回合内只使用一个梦幻骑士打倒林克
ブレイク	对手使用道具次数到达10次以上
テイク	自己使用道具的次数到达10次以上
ミラクル	1对0获得胜利
フルゲット	将全部的力量都变成自己的颜色获得胜利
ガーディアン	没有被对手得分的情况下获得胜利
パーフェクト	同时达成フルゲット与ガーディアン的条件
ノーミス	在林克没有被打倒一次的情况下获得胜利
ガードキング	使用梦幻骑士击倒林克3次
マスター	同时达成ノーミス与ガードキング的条件
バトルマスター	同时达成リミット与マスター的条件



©2007 Nintendo.

Trusty Bell ～ショパンの夢～

文 纱迦　美编 菲菲

信赖铃音 肖邦之梦	NBGI	RPG
X360 Trusty Bell －ショパンの夢－		日版
2007年6月14日	1～3人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

上期杂志已经为大家献上了本作的部分研究，这期的研究将以上期未涉及的内容为主，保证让大家用过之后便能完美封盘。本作的二周目做得很有诚意，如果你仅满足于将游戏通关一遍那可大错特错了。请大家千万不要错过！

研究中心 RESEARCH CENTER

隐藏迷宫详解

上期已经为大家介绍了隐藏迷宫不思议空间ユニゾン的基本情况，不过当时由于时间有限，未能给大家献上地图，而这个迷宫的地形还是相当复杂的，如果没有地图的话估计要花掉不少冤枉时间，所以这期就为大家补上！在观看地图前还是先来复习一下隐藏迷宫的概况吧！

第7章打败巨塔最上阶的BOSS后，可以拿到英雄の纹章。利用这个道具可以进入游戏的隐藏迷宫。隐藏迷宫的地点在梦幻砂丘，进入梦幻砂丘后连续往右切换4次画面，就来到了隐藏迷宫的入口。

值得一提的是，在进入隐藏迷宫的大门之前，往门后走的话可以找到霸王の宝冠，其效果为最大HP+20%且附加バースト状态，说是最好的饰品也不为过。

进入隐藏迷宫后，在剧情中死去的クラベス将复活，不过当玩家离开这里时她就要离队。如果在隐藏迷宫中找到7个魂の欠片，她就能完全复活加入队伍。这7个魂の欠片的取得方法如下：

1	1F的宝箱
2	打倒2F的BOSS
3	3F的宝箱
4	在6F花99999999元购入
5	8F的宝箱
6	打倒11F的BOSS
7	打倒最终层的BOSS

隐藏迷宫上下层的入口可以直接传回起点，而且打过的层数可以直接传到。击败第一个BOSS可以令队伍等级上升至最后的第6级，各角色的最强武器也都是在迷宫里取得的。从第11层会出现一种机器人似的敌人，打倒它就能拿到300万元。当玩家集齐前6个魂の欠片之后，来到最终层就能见到最后的BOSS，之后便可以让クラベス复活了。

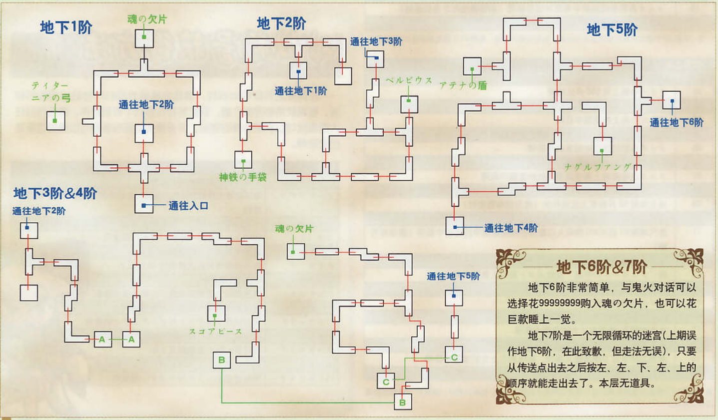
隐藏迷宫战斗分析



游戏中最强的敌人都云集在隐藏迷宫里，但个个奇傻无比，只要不失误，百分百偷袭是没有问题的。建议是打龙和机器人，这两种敌人被偷袭后几乎还不了手。

在隐藏迷宫中共有4个BOSS，分别在エントランス(入口)、地下2阶、地下11阶和最终阶。前两个BOSS基本上没有什么难度，地下11阶的ロンド行动超快，是游戏中最厉害的BOSS。为保险起见，建议各位拿光该阶的宝物后先回去存档再来挑战。最终阶的BOSS倒是没有什么难度，惟一的特点是HP超高，最后还会自动恢复HP。但只要练好必杀技6段连携，消灭它没有问题。

出战人员方面，アレグレット因为有必定会心一击的武器シルバスター是主攻手，装上附加バースト状态的饰品和パワーリング后更是夸张到极点。ビオラ有攻击力+30的强力饰品キューピッドヘッド和威力极大、射程无限的フルバラージ，只是要装一个光辉のブローチ来保证她必出フルバラージ。剩下一人中可以选择速度快、连击数高的ファルセット，或是攻击力超高且附加20%吸血效果的ジルバ，也可以选择有强力回复技的ポルカ和ショパン。值得一提的是クラベス，虽然她加入时等级很低，但成长率是所有人中最高的，等级练上去之后也是相当厉害的。

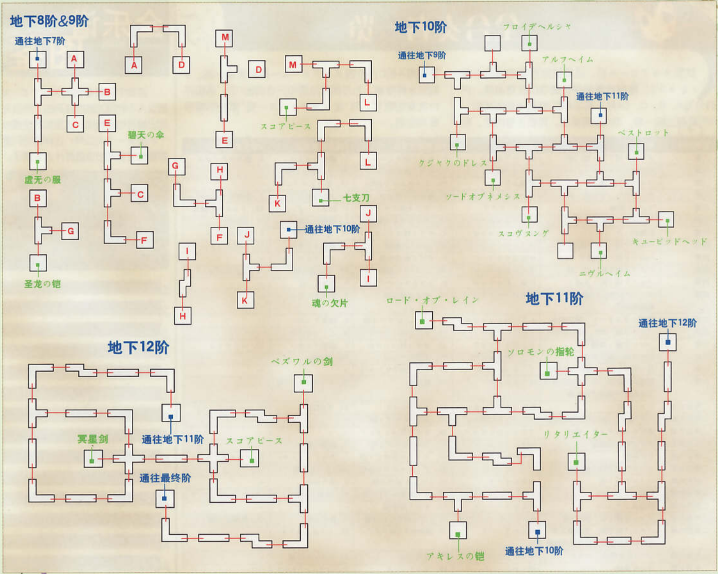


地下6阶&7阶

地下6阶非常简单，与鬼火对话可以选择花99999999购入魂の欠片，也可以花巨款睡上一觉。

地下7阶是一个无限循环的迷宫(上期误作地下6阶，在此致歉，但走法无误)，只要从传送点出去之后按左、左、下、左、上的顺序就能走出去了。本层无道具。

©2007 NBGI



全スコアピース一览



全スコアピース关系到421点成就，还与无数实用装备有关，不用说自然是研究的重要部分。首先要为大家公开全部32个スコアピース的取得方法。

注意要想全部集齐的话必须到二周目才有可能，另外有两个スコアピース(编号20和26)错过的话就不能取得，除非是开始新一轮游戏，所以请大家务必看清！文中提到的两个支线任务(打败海盗大姊和生病老爷子)在上期有详细介绍，这里就不再重复了。

编号	入手时间	具体地点或方法
1	一章	アゴゴの村，调查玛齐的家附近
2	二章	フェルマータ砦，出口附近的宝箱
3	三章	宿屋カンタービレ，调查某艘船
4	三章	ウッドブロックの林・北中央的宝箱
5	三章	アンダンテの町，调查仓库的某处
6	三章	アンダンテの町，看过纸条上的提示后调查入口附近的石柱
7	四章	バロック船・东，调查最右边的房间里的书架
8	四章	バロック船，调查船头上的桶
9	四章	海贼船・地下4阶的宝箱
10	四章	バロック城，调查执务室的钟
11	四章	バロック城，调查1阶东廊下某房间里的留声机
12	四章	バロック城下町，调查入口的雪人
13	四章	バロック城下町，调查旅馆左边某房间里的桌子
14	四章	シャーブ大雪山・2合目，调查画面深处的某地方
15	四章	シャーブ大雪山・8合目，调查小屋里的暖炉
16	四章	ワウ溶岩洞・北侧2的宝箱
17	五章	港町リタルダント，仔细搜索面包屋
18	五章	港町リタルダント，仔细搜索面包屋

编号	入手时间	具体地点或方法
19	五章	マンドリン教会地下道・地下道东的宝箱
20	五章	拿到进入アリア神殿的钥匙后，与チェレスタの森・入り口的青年对话
21	五章之后	バロック城下町，调查酒店的藏酒窖，须第3次打败海盗大姊才能取得
22	七章	チェロの木，调查神木
23	七章	不思议空间ユニゾン・地下4阶的宝箱
24	七章	不思议空间ユニゾン・地下9阶的宝箱
25	七章	不思议空间ユニゾン・地下12阶的宝箱
26	二周目六章	完成支线任务生病老爷子的奖品
27	二周目六章	フォルテ城下町，调查旅馆的旁边
28	二周目六章	フォルテ城下町，仔细搜索酒店2楼
29	二周目六章	镜天花の森，到最深处与松鼠对话
30	二周目六章	从フォルテ城下町的民家得知有人遇难后，上シャーブ大雪山击败BOSS后便可拿到
31	二周目六章	与テヌート村的きらくなフラット合奏取得A级评价时的奖品
32	二周目七章	与カバサ大桥的がっかりノート合奏取得A级评价时的奖品

全合奏者一览

找到スコアピース后，还要找到合奏者进行合奏（セッション），根据合奏的评价便可以获得道具。评价分为A、B、C、D4种，其中A和D都有不错的奖励，B的奖励比较一般，而C没有奖励。需要注意的是，能够取得A和D评价的スコアピース一般都是惟一的，B则有多种可能，为方便起见表中只会列出1个。各级评价答案的数字，与“全スコアピース一览”部分的编号是对应的。

出现时间	地点	人名	A级答案及奖品	B级答案及奖品	D级答案及奖品
二章	フォルテ城下町・城门前	おっとりポップ	2，サブイ样せんべい	1，春桃クッキー	8，狮子のたてがみ
二章	绝壁グリッサンド・1	マラカス仙人	5，サブイ样认定书	23，あつらえの服	–
二章	フォルテ城・地下牢	盗贼スラー	18，エメラルドの腕轮	14，铜のネックレス	–
三章	ウッドブロックの森・南	くいしんぼうドラ	8，金のネックレス	4，どくつるたけ	1，光辉のブローチ
三章	リバーブ湖畔	ろんりーピッチ	21，サブイ样ブロマイド	1，忍ぶしっぽ	23，オニキスの腕轮
三章	アンダンテの町・仓库	ふきげんメロディ	26，アメジストの腕轮	1，春桃クッキー	11，花封药
四章	海贼船・3F	とらわれのコンガ	4，サブイ样スカーフ	16，暮れ鸟の羽	3，暗黑のブレス
四章	バロック城・1阶东廊下	せっかちピチカート	22，ルビーの腕轮	2，春桃クッキー	14，天使のラッパ
四章	バロック城・2阶廊下	せれぶマルカート	1，サブイ样糸电话	7，クラブクローバー	–
四章	バロック城下町・城门前	さびしがりやコロ	30，トパーズの腕轮	22，落ち鸟の羽	15，苍天のブローチ
四章	バロック城下町・大通り	ひねくれマリンバ	6，ほほえみのサブイ样	5，光るしっぽ	–
四章	シャーブ大雪山・6合目，隐藏的洞穴	にんじゃベルリラ	14，サブイ样の卵	3，秋星クッキー	–
五章	港町リタルダント，喷泉附近	しんぱいしょうホルン	3，さくらんぼサブイ样	1，秋星クッキー	–
五章	バロック城・2阶，西边的房间	うわっつらスウィート	13，サブイ样パジャマ	3，どくつるたけ	–
六章	バロック城・庭园	うぬぼれクワイア	17，サブイ样ハンカチ	1，绵雪クッキー	10，へなチョコ
六章	ロック山・第三坑道	ここうのコキュウ	10，太阳のすね当て	13，花封药	–
七章	月の町エレジー，塔的入口附近	ぐらまーオーボエ	28，サブイ样まんじゅう	–	–
七章	巨塔入口附近，要与全部的复活节岛石像对话后才能合奏	ぽつんとゴロー	11，隐れ兜	12，チャペルサブイ样	–
二周目六章	テヌート村	きらくなフラット	24，スコアピース	23，花封药	6，シルバーブレット
二周目六章	テヌート村，波尔卡家附近的猫	いっぴきねこゲン	20，エリートサブイ样	–	–
二周目六章	港町リタルダント・教会	きちょうめんゴスペル	29，サブイ样ペンダント	–	–
二周目六章	アゴゴ村；洞窟前	おませなフルート	27，スモールサブイ样	2，森番の服	–
二周目六章	サビ平原	たそがれジュジュ	15，スイミングサブイ样	7，クラブクローバー	6，ラブチュアヘッド
二周目六章	フォルテ城下町・城门前	したっぱウード	32，ダイヤモンドの腕轮	13，こうもり伞	–
二周目六章	ハノンの丘・北	おさんぽウラ	9，うっふんサブイ样	1，大うちわ	–
二周目六章	宿屋カンタービレ	いもうとおもいのトラン	23，ヒッポリュテーの带	13，绵雪クッキー	–
二周目六章	宿屋カンタービレ	がんばりやペット	12，サブイ样手帐	–	–
二周目六章	バロック城下町，旅馆2楼	おばあちゃんっこケーナ	7，サブイ样おしおき棒	1，鱼のお香	11，黑曜石の镜
二周目六章	バロック城下町，完成消灭雪山BOSS的支线任务后再访问民家	やんわりハーブ	16，周刊サブイ样マガジン	22，しゃぼんストロー	–
二周目六章	シャーブ大雪山・ふもと	へっぽこウクレレ	25，金月の伞	2，クジャクの羽	–
二周目七章	カバサ大桥	がっかりノート	19，スコアピース	1，ハンティングナイフ	–
二周目七章	フォルテ城下町，旅馆	きょうさいかフィルちち	31，シルバスター	13，クジャクの羽	–

最大的成就：サブイ样信者

サブイ样せんべい	与フォルテ城下町的おっとりポップ合奏的A级奖品
サブイ样认定书	与绝壁グリッサンド的マラカス仙人合奏的A级奖品
サブイ样ブロマイド	与リバーブ湖畔的ろんりーピッチ合奏的A级奖品
サブイ样スカーフ	与海贼船的とらわれのコンガ合奏的A级奖品
サブイ样糸电话	与バロック城的せれぶマルカート合奏的A级奖品
ほほえみのサブイ样	与バロック城下町的ひねくれマリンバ 合奏的A级奖品
サブイ样の卵	与シャーブ大雪山的にんじゃベルリラ合奏的A级奖品
さくらんぼサブイ样	与港町リタルダント的しんぱいしょうホルン合奏的A级奖品
サブイ样パジャマ	与バロック城的うわっつらスウィート合奏的A级奖品
サブイ样ハンカチ	与バロック城的うぬぼれクワイア合奏的A级奖品
サブイ样まんじゅう	与月の町エレジー的ぐらまーオーボエ合奏的A级奖品
チャペルサブイ样	与巨塔入口附近的ぽつんとゴロー合奏的B级奖品
エリートサブイ样	与テヌート村的いっぴきねこゲン合奏的A级奖品
サブイ样ペンダント	与港町リタルダント的きちょうめんゴスペル合奏的A级奖品
スモールサブイ样	与アゴゴ村的おませなフルート合奏的A级奖品
スイミングサブイ样	与サビ平原的たそがれジュジュ合奏的A级奖品
うっふんサブイ样	与ハノンの丘的おさんぽウラ合奏的A级奖品
サブイ样手帐	与宿屋カンタービレ的がんばりやペット合奏的A级奖品
サブイ样おしおき棒	与バロック城下町的おばあちゃんっこケーナ合奏的A级奖品
周刊サブイ样マガジン	与バロック城下町的やんわりハーブ合奏的A级奖品
レインボーサブイ样	仔细搜索月の町エレジー可以找到，具体地点是记忆点的右边。
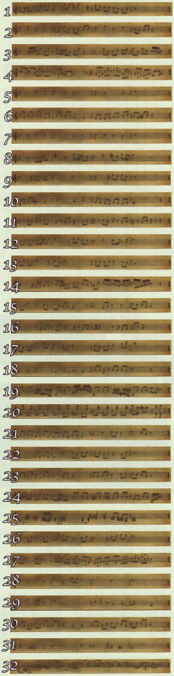
“サブイ样信者”这项成就有321点，不用说自然是非常重要的了。只要集齐全部21个名字中带“サブイ样”的道具，就可以解开这一成就。这21个东西基本上都是通过合奏得到的，只有1个例外。由于很多合奏者要在二周目才会出现，所以这项成就同样要到二周目才能解开。



全乐谱图鉴

游戏中玩家拿到的スコアピース是以入手时间为顺序排列的，所以光列出编号也没有用，这里就把全部32个乐谱来一个大公开！这样的话只要看看编号就知道该选择什么乐谱了。





流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯

老外一提到中国，概念往往只有两个：一、美食；二、假货。是的，假货，大到家电汽车，小到服饰书籍，由于版权观念的淡漠，国人这份“师夷长技以制夷”的态势从没有像今天这样普遍且强大。别的不说，仅在收集本期“流行玩艺”资料时，就有两个商品引起了我的注意。一个是多普达的新款手机S1，其全屏触摸拖拽设计与苹果公司蓄势待发的iPhone有着惊人的相似；另一个则是国内仿制的iPod，512Mb的内存配合上与原版无异的外形，仅售88元……唉，这年头，创意果然是最不值钱的东西。

Email: pop@ucg.com.cn　栏目主持：D·S

聆听流行.MP3

《西界》

歌手：林俊杰
唱片公司：海蝶
发行日期：2007年06月29日

与大多数固定曲风的歌手不同，JJ的每张专辑都会在一定程度上作出与之前作品截然不同的标新立异，这次的《西界》也不例外，不但CD封面与海报上JJ的造型变得更加具有个性，就连歌曲的意境也愈加深远——收起阳光笑容的JJ此番摇身变成了《杀手》(专辑主打歌)，表现出了前所未有的成熟与深刻。

CD主题“西界”意即魔界，策划人兼作词者林秋离(《曹操》作词)对此解释说：“人心的两面是并存的，善恶并没有绝对值，人常因爱而入魔，因情而得道，‘西界’讲的就是每个人心中隐藏起来的那个缺乏爱的小孩。”而林俊杰在CD章首的独白也很好地诠释了这一切：“是谁需要杀手/杀手是一种死神的存在吗/可以决定人的生死/而又是谁决定杀手的生死/另一个杀手吗/还是爱。”



推荐流行.RAR

最正经的假书皮




还记得以前把武侠小说藏在课本后面偷看的岁月吗？索尼公司意大利分部为促销PSP又出奇招，居然做出了带有假手的假书皮。这张以《神曲》为封面的书皮，实际上是专门让你以钻研文学为幌子偷偷玩PSP用的，更贴心的是封皮里面还有使用说明和《神曲》的作品介绍。不过这个假书皮恐怕只会对国外玩家有用，对于国内的大部分学生读者而言，即使是《神曲》也会在课堂上被归为“禁书”一列吧……【levelup提供】






数码流行.PDF

华丽的珠宝U盘

闪存厂商Pretec最近公布了一款可能是至今为止世界上奢华的U盘，名为“i-DISK VOGUE/HIP-HOP”，如果不事先向人们表明身分，大概所有人都会把它当成一条精美的项链。这款U盘的容量从1GB至8GB不一而足，颜色有金银两种。在越来越多的人苦于忘记携带U盘或不知将U盘塞到什么地方的这个数码时代，如此既时尚又实用且颇有前卫理念的设计真的实在是太巧妙了——当然，这款U盘的价钱想必也很前卫……

数码流行.PDF

独具创意的筷子电脑

现在大家看到的，是一次PC设计竞赛上的特等奖作品，这个竞赛是由微软及美国工业设计师协会共同举办的，可说是同类竞赛中的巅峰之争。比尔·盖茨对这个作品大加赞赏，认为这款“中国风”浓郁的创意PC在理念上与13亿中国人最为接近，并为设计者Arive颁发了25000美元奖金。从中我们也不难发现盖茨对中国大陆市场的重视与关注。



这台概念ＰＣ的显示器采用触摸式，而键盘及鼠标则由“筷子”(功能类似触控笔)代替。据设计者声称，他想在这款作品里表达出的思想是期望未来的PC产品能够更加简单轻便，更加自然化与人文化。

“飞信”正式商用

狙击流行.COM

2007年6月5日，北京2008年奥运会合作伙伴中国移动“飞信”业务正式商用。

在这个信息大规模制造高速度流通的社会里，即时通信工具迎合了人们对沟通的迫切需求。“飞信”可以说是一款集结了现有即时通信工具优点、又比它们功能更强大、沟通更自由、安全性更高的综合移动通信服务工具。据中国移动通信介绍，飞信是一款集商务应用和娱乐功能为一体的，基于手机应用以及手机与internet深度互通的综合通信产品。首先，飞信支持多种终端接入及信息在不同终端之间互通，无论是传统的PC接入方式，还是更为自由的手机，足以让用户随时随地都能登入即时通信系统，也能随时随地与好友进行在线沟通；第二，飞信不仅支持传统及时通信系统的好友添加管理、多人语聊等功能，还充分整合了图铃下载等更丰富的娱乐功能；第三，飞信具有不可比拟的安全性，在防盗号功能和信息安全方面，飞信具有自身的独特优势，是值得信赖的安全的移动通信服务。

据介绍，试商用期间，飞信已经有了2068万用户。目前，飞信已经相对稳定成熟，支持飞信的终端日益增多，摩托罗拉已有E6等11款手机预装了飞信客户端，因此中国移动决定正式向全国推出。用户可以通过发送短信“KTFX”到10086或通过电脑客户端进行注册。

在飞信的2068万用户中，有一个特别用户分外引人关注，那就是作为动感地带代言人之一的周杰伦。在发布会上，周杰伦公布了他的飞信号，号召他的歌迷通过飞信与他交流，相信这必然会带动大批动感一族加入到飞信用户的行列中。现在发送KTFX到10086注册飞信，不仅可以在第一时间接触周杰伦最新电影《不能说的秘密》，赢取周杰伦亲手准备的劲爆大礼，更可添加周杰伦飞信号999999，让他成为你的私藏好友。此外，如果各位朋友也想支持你的《快乐男声》，方法很简单：登录www.fetion.com.cn下载中国移动的飞信业务，将飞信号100860000“快乐男声”加为好友，就可以和你支持的“快乐男声”进行亲密互动。

专家表示，飞信的出现使得移动通信增值服务向多元、综合、多功能的方向迈进了一大步，相信这一综合移动通信服务能够得到市场的肯定。



主持人语

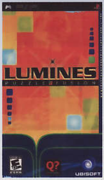
最近有不少读者来信询问同一问题：微软是否会推出改进后的新版X360来彻底解决三红灯问题。关于这个敏感的问题，微软至今都没有做出过正面的回答。微软也没有表示过将要利用65nm技术来改进X360构架从而解决三红灯问题，这些都是玩家一厢情愿的猜测而已。相信微软对此绝对不会置之不理，只不过现在时机还不成熟，担心三红而不敢购入X360的玩家要耐心等待一段时间。

question@UCG.com.cn

HACKER 破解直击 Hacker inside

文 三文鱼

PSP PSP 3.50系统实现软件降级



近日，曾多次发布降级程序的Noobz小组再度做出惊人之举。他们在PSP 1.00至3.50系统发现了一个广泛存在的藏匿已久的漏洞。这个漏洞类似曾经在2.50/2.60以及3.03降级中扮演重要角色的《横行霸道 自由城的故事》：通过利用游戏程序中发生的数据溢出，令系统检测机制停止工作，从而运行自制程序。但这次的漏洞的主角则换成了PSP上著名的概念型音乐游戏《Lumines》，在正版《Lumines》的引导下，Noobz小组的《Hello World!》成功地运行在了从1.00到3.50系统的主机之上。而自制程序能够运行就意味着降级的可能。

于是，在这次漏洞的基础上，Dark_AleX成功开发出了能够在3.50系统上运行自制程序的引导软件3.50 HEN(目前仅支持降级程序而已)，并且发布了对应该引导程序的3.50系统通用降级程序，可以将先前无法使用软件降级的3.03以上版本的PSP主机降至1.50系统，并且可以继续安装OE系列的自制系统。但由于降级软件对系统文件进行了一定的修改，令1.50系统能够在TA-082/086主板上安装，但却使得降级后的主机目前无法再安装高版本的Sony官方系统。

PSP SCE开始PSP 3.51及PS3 1.82系统升级

随着PSP的5.0系统的告破，Sony在第一时间推出了3.51系统进行应对。根据官方说明本次3.51系统升级的修正了因为安全性漏洞所引起的问题，没有在其他功能上做任何改进。显然是为了应对Hacker们的破解而迫不得进行的升级。于此同时，Sony还发布了PS3主机的最新系统1.82的升级程序，从版本号就能看出，1.82系统和PSP的3.51系统一样，并没有什么实质上的功能更新，而仅仅为AVC视频编码格式提供了更为清晰的压缩编码的播放支持，同时还提高了PS3运行PS及PS2游戏的兼容性。



PSP Dark AleX继任者出现，3.40 LE-A系统发布

这次来自Test30的自制系统名为3.40 Lite Edition-A，它是以OE系统为基础的一个升级版自制系统。该系统支持刷写RCO和FONT文件，方便对系统界面进行DIY；可以开启或者禁用网络升级功能；增加了LE系统恢复模式，并且与OE系统恢复模式并存，保护系统，更加安全。除此以外并没有做出其他更新及改变。但LE系统的推出表示尽管Dark_AleX选择了离开，然仍然有不少的开发者对PSP系统的破解跃跃欲试，而自制系统也不会因为Dark_AleX的离开而出现断档。

PSP Dark AleX正式引退，OE系统终止开发

正当PSP 3.50系统降级事件为不少玩家所津津乐道之时，Dark_AleX，这位在PSP上将无数“不可能”变为可能，受到英国BBC新闻台和美国CNN的高规格关注Hacker却没有继续对新系统进行挑战，而是选择了金盆洗手，决定从此不再涉足PSP的破解工程。他表示，离开的主要原因之一是从事PSP的破解令他在生活中失去了很多东西(在2006年时，他曾表示他没能在亲人因癌症离去的时候做些什么而感到十分痛心)，而另一方面，在SONY的压力面前他选择了明哲保身，以免发生不必要的麻烦。

原文如下

别了，破解，

我决定终止OE系列自制系统的开发，并且不再从事与PSP相关的任何破解。

让我做出这样的决定原因有很多。

其中一个原因是PSP上的软件开发占用了我大量的时间，这也让我在其他方面失去了很多。

另外，我也对我个人的安全感到忧虑，我可不想和PS3的Hacker一样受到SONY的警告。

我想现在收手要比需要承担后果(指从事PSP的破解)的时候要好的多。

Dark AleX

PSP 多款PS中文游戏在PSP上成功运行





由于PS游戏汉化大多使用了外挂字库的方式实现，而这种方式再此前只有PC上功能完善的PS模拟器，真实的PS及PS2主机反倒与汉化游戏无缘。但随着PS与PC模拟器的BIOS字库的破解，一些用BIOS的PS汉化游戏在PSP上运行变为可能。之后一个完全针对BIOS汉化字库PSP运行PS模拟游戏的插件——CMsp出现在大家眼前，《格兰蒂亚》、《钟楼》、《寂静岭》以及《浪漫沙迦》等外挂字库的PS汉化游戏均能在PS上完美运行。

X360 X360固件模块新消息放出









从事X360破解的Globe小组最新发布了有关他们的最新的名为Globe V2的X360固件模块(直读)的一些消息。这块新的芯片无需额外的程序即可对固件进行升级等操作，并且可以在必要的情况下刷回原始固件，从而逃过微软官方的改机检测登陆Xbox LIVE!(但这个时候必须使用正版进行游戏)。该模块在安装时无需进行连线焊接，不会对主机造成损坏，十分方便快捷。

本栏目内容仅供参考及研究使用。

市场风向标

文 三文鱼

酷热难当的七月终于到来，而这个月最令人激动的莫过于E3和Chinajoy两大游戏界的盛会。截稿前，SONY正式在日本推出79000型PS2，虽然外表上和先前的7万系列相比并没有什么变化，机能和价格也保持不变，但主机重量由原先的900g下降为了600g，而外置电源的重量也由350g减轻为了250g；另一方面，有业内消息传来，Sony将在E3大展上公开PSP的最新形态，而任天堂方面届时也将发布最新的便携式主机，但却不知道到底是GBE还是NDS的第三形态，或者又冒出个新系列。想必不少玩家看到这里，心里肯定要咯噔一跳：刚刚购入PS2、PSP、NDSL的肯定心有不甘，而正打算购入的不免又新生几分忧郁。

三文鱼这里想说的是，无论SONY也好，任天堂也好，都是作为将盈利作为最终目的公司企业，他们为了吸引购买、降低成本，推出新机型取代旧机型本是无可厚非的事情。并且新机型对于旧机型在制造工艺以及产品设计上都针对玩家先前提出的意见进行了改进，令产品更加完善，这算得上一件好事。而对于国内玩家来说，新型号的推出必然要面对的两件事情，国内电玩商人的炒价，直读破解的跟进等等一系列不安定因素，所以盲目的等待是不切实际的。所以从自身的角度来说，早买早享受是最为实在的一件事情，如果你迫不及待地想拥有一台自己心仪的主机，那么什么时候手里有足够的Money，什么时候就是最好的购机时机，毕竟我们是为了玩游戏而买的主机。

PS2

前面说到，79000型PS2已经在日本摆上货架，但目前还未在国内见到。一来是因为日本渠道的进货价格较高，远没有港版主机来的方便和便宜；另一方面，由于主板零件的大幅简化，目前还没有对应的直读芯片可供使用，所以国内的PS2仍然以先前77006型为主。从玩家角度出发，也完全没有必要去等待重量减小价格不变的新型号。目前全新主机的价格仍在1160元左右徘徊，这个价格为已改机的配置，包含7700X主机一台、手柄一支、AV线及电源线各一。加上110元的原装记录卡，总购机价格为1270元。

PS3



PS3方面，目前为庆祝香港回归10周年，港版PS3正在进行优惠促销，在此期间前10000名购买价值3780港币（约合人民币3700元）的60GB版本PS3，并购买任意一款网络下载游戏，即可获赠HK$200的PLAYSTATION Network电子货币，可用于购买其他的网络下载游戏，例如《超级橡皮鸭》仅售HK$58，而《铁拳5 暗之复苏》仅售HK$125。简单的说，现在购买港版60GB版本的PS3主机（国内售价约为3800元），注册免费的保修服务，并用信用卡购买任意一款网络下载游戏（125元），就能获赠《超级橡皮鸭》和《铁拳5 暗之复苏》，总计花费不超过4000元。

X360



微软最新政策，在保证主机完整性的前提下（未改机，玩正版），可享受三年免费保修服务。对于支持正版的玩家来说，这无疑是目前最好的消息了。关于这项最新的政策是否适用于中国大陆地区的玩家，这点还没有得到微软官方的正式确认。国内某些游戏店渠道比较畅通，可以保证玩家购买的港版X360主机享受三年免费保修的服务，所以玩家在购买X360主机的时候一定要明确是否能够支持保修服务。目前大陆港版X360的价格在2650元左右徘徊，另一方面，大量韩版主机流入国内，价格相对来说十分诱人，仅需2400元就能拿回家。对于迷信精英版X360的玩家注意了，该版本的X360并不能保证绝对杜绝三红故障的发生，请大家购买时三思。

PSP

除了新主机的推出，目前对国内市场造成最大影响莫过于PSP的3.50系统降级。而早在降级软件发布之前，由于国内各电玩店都得到了消息：《音乐方块》可以像《GTA LCS》那样引导降级。于是曾经仅有110元就能买到的正版《音乐方块》被炒至天价，截稿前600元的高价也多半是有价无货。但对于一般的玩家来说，降级只需要用到一次，又何必专门买张天价正版？所以，让JS卖JS吧，他们需要这张光盘，因为软降的PSP更受欢迎。但恰恰是因为软件降级的普及，软降主机已经不是什么稀罕物件，所以目前市场上的PSP价格再度下跌，1300元上下即可入手。另外，此前囤积的硬降主机目前的价格还要更加便宜，可是现在这个时候，又何必图便宜买硬降呢？2GB高速组棒的价格为200元，加上50元的原装HORI贴膜，一台软降至1.50系统的PSP的总体购机花费大约为1560元。顺带一提的是，4GB组棒目前质量仍不稳定，损坏几率较大，故不推荐购买。而目前行货的价格目前已经十分诱人，有条件的玩家可以考虑购入：

SANDISK 4GB蓝棒的价格为580元，SONY 4GB短棒的价格为858元。

Wii

Wii方面，能够进行改机的主机依旧货源充足，目前国内日版包改机的最低报价为1950元，除此以外还需要购入一支火牛（220V转110V电源）才能进行游戏，无须另购记忆卡之类。但如果要想多人一起游戏，则还需要购入其他的手柄；而运行NGC游戏，则还需要使用NGC手柄及NGC记录卡。在Wii上比较令人担心的问题就是由于运行其他区域的游戏而错误升级导致的变砖问题，并不是升级至该区域的最高版本就能杜绝变砖，所以在选择游戏时请务必分清版本，并尽可能的要求在店内的机器上测试，以防不测……

NDSL

iDSL和NDSL方面算是波澜不惊，NDSL主机价格约为1200元，但目前冰荧蓝主机在国内缺货，而iDSL则要1280元才能购入，但80块钱买质保也并不夸张。除主机之外还需要同时购入烧录卡一张，约190元（R4或EZ5）；液晶保护膜一组（上下屏），50元，而如果购买NDSL还需要购买220V变压器一只，15元。购机总价为1545元。



接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机（已改）	1220元	1160元	1160元
原装手柄	125元	100元	110元
高仿手柄	30元	55元	40元
8M原装记忆卡（含限定版）	110元	125元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP硬降版主机	1300元	1280元	1280元
PSP软降版主机	1340元	1310元	1300元
2GB高速组棒（1959MB）	240元	200元	190元
4GB高速组棒（3839MB）	380元	340元	330元
全新试玩引导盘	110元	100元	95元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1280元	1240元	1280元
NDSL主机	1240元	1200元	1180元
NDSL（玫瑰银、光泽银）	1380元	1360元	1320元
R4/M3DSS	190元	190元	180元
DS FRIE CARD/N-CARD(16GB)	240元	240元	240元
EZ FLASH 5	210元	190元	190元
KINGSTON 1GB TF卡（日产）	90元	90元	85元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机（已改，韩版）	2450元	2400元	2380元
原装手柄（无线）	380元	320元	320元
原装手柄（有线）	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火牛（直插电源）	120元	110元	110元
手柄充电套装	160元	140元	120元
原装无线方向盘	1350元	1350元	1300元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机	4100元	3900元	3850元
原装手柄	330元	320元	330元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	350元	320元	330元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机（已改）	2150元	1950元	1950元
双节棍（左+右）	440元	380元	360元
遥控器手柄	280元	240元	240元
传统手柄	200元	180元	180元
原装色差线	280元	230元	210元
组装色差线	60元	40元	40元

各地行情不一，本文价格仅供参考。

以上价格由XYhero、传说中的DD、断腿蜘蛛收集汇总。

栏目主持 多边形

360全方位

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



多边形这次去了美国，本期栏目便由我来主持。由于有E3展，X360的消息非常多，就差一条降价的了。(笑)最关注的就是三红问题和日版精英版了。E3前微软便正式宣布，日版的X360精英版主机将于2007年10月11日发售，售价为47800日元。希望早日看到港版的消息。

在E3期间，Xbox LIVE可以说是非常厚道的。除了大量的新作影像之外，还有像《皇牌空战6》等几个游戏的试玩版，实在是让有下载癖的人过足了瘾。"惟二"的遗憾是下不到PS3和Wii的游戏影像。(众编语：你醒醒吧！)

编辑360日记

精英版?

E3展的第二天，我的X360正在下载，突然跳出一个从来没见过的窗口，我定睛一看，窗口上写的是"硬盘容量不足"。这下把我寒到了，仔细一查，两天时间我居然下了10G大小的东西。于是乎一个罪恶的念头悄然间跃入我的脑海：是不是该考虑一下精英版了？

老实说，精英版除了黑色外观、120G硬盘和HDMI接口外，与普通的X360也没有什么区别，47800日元折合过来差不多就是3000元人民币。以前总觉得精英版似乎没什么意义，不过现在看来这120G硬盘倒也并非摆设。再仔细一想这HDMI还是非常有用的，目前HDTV还是进口货效果最好(不考虑价格因素的话)，但很多进口货都不支持分量线上1080p，比如编辑部的那台SONY BRAVIA KLV-46X200A，如果是带HDMI接口的精英版就不存在这个问题了。

不过看看自己那台劳苦功高的白色X360，让我做出这种鸟尽弓藏、兔死狗烹的事情实在于心不忍，而虐待我的钱包也更加于心不忍——偶不是大款，钱要留到最值的东西上。看看这次E3上出了多少X360相关的周边吧，往远了看还有年底一大堆游戏和传说中的65纳米版X360。那就找几个不买精英版的理由：以现在这个速度再开10次E3才会用到120G硬盘、我还没有完美展现1080p的电视、对应1080p的游戏不多……

所以——我忍！

[文：纱迦 插画：果子狸]





微软认错！三红问题有望根治！

X360作为三大次世代主机的先锋，已经率先成为突破千万销量大关的主机。翻开游戏发售表一看，从现在到今年年底X360上的大作接连不断。截止到今年6月，X360的业务已经遍布全球36个国家和地区。但可恶的三红问题一直困扰着广大玩家，使得很多人至今都处于观望状态。而微软官方对三红问题也一直采取回避态度，只是坚持以一年保修的售后服务进行处理。早在今年2月，英国的BBC新闻台便公开指责这种不负责的行为，而进入6月之后，全球有关三红的负面报道有愈演愈烈之势。

6月中旬，一位玩家在Xbox官方论坛发帖表示，他的机器因为玩刚刚发售的大作《极限竞速2》而"三红"。结果他的发言得到了部分玩家的支持，一些有着类似遭遇的玩家在帖中发言诉说了自己的情况。这本来是论坛上比较常见的场面，但这个帖子随后被论坛管理员关闭。此举引发了玩家的强烈不满，很多人纷纷涌到GAMEFAQS、GAMESPOT等著名游戏论坛去发帖指责。

6月22日，北美规模最大的连锁游戏零售商GameStop/EB Games一位不愿透露姓名的经理向媒体透露，X360的故障率远远超过其他同类产品，在三大次世代主机中名列前茅。这位经理甚至给出了具体的数字："返修率高达30%以上。"

6月28日，英国微软特约维修代理Micromart日前向媒体公开表示，从即日起将不再接受任何出现三红情况的X360主机的保修或维修业务。该公司的官方发言人Jeff Croft透露说，X360出现三红灯问题的根本原因在于主板设计缺陷，而非用户使用不当造成。因此无论保修延续多长时间，无论修好多少台主机，都无法彻底根治这一问题。

在舆论的一致指责之下，微软方面承受的压力也成倍增加。终于，在7月6日微软宣布将会对三红问题负责。彼得·摩尔在给玩家的公开信中当众道歉："我们对于用户的服务没有做到最好，为此我要道歉。"根据微软的承诺，自即日起，所有购入X360主机的消费者，自主机购入当日起3年内，都可以享有针对三红故障的免费维修或更换服务(含运费)，既有的一般服务则不受影响。所有先前曾因过期而付费维修三红故障机的消费者，都可以获得退费。由于X360是于2005年11月发售的，所以就算你是首发当天购入的机器，在2008年11月之前都可以享受此服务，此举可谓相当厚道。

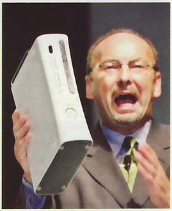
在声明中微软官方特别强调免费服务的范围是全球，也就是说玩家在全球任何一处购买的X360主机，均可拿到指定地点享受免费服务。例如大陆玩家如果购买了港版主机，只要拿到微软在香港的指定地点就可以了。但此项服务仅针对未改过的主机，如果玩家对主机进行了非法改造(例如刷光驱)就等于是自动放弃了这一权利。

360大事记

根据英国路透社的报道，微软在刚刚结束的2007财年最后一个季度里(截止到2007年6月30日)，微软用于X360保修方面的支出将达到10亿到11亿美元。X360保修延长至3年的承诺将给微软在2008年的财务报表带来更大的压力。但对于玩家来说这无疑是一个积极、正面的回应，而微软这10亿美元掏得心有不甘，在硬件方面定然会有大动作。7月初有消息称微软为X360准备的新型65纳米芯片已经出炉，目前的生产代号为"猎鹰(Falcon)"，装备该芯片的X360将于今年秋天在北美地区上市。让我们一起期待没有三红的未来吧！

何谓三红

微软的X360主机在发生"一般硬件故障"时，电源键四周的4个控制器指示灯会呈现3个红灯闪烁的状况，这就是让X360玩家谈虎色变的三红。导致一般硬件故障的原因很多，这是因为X360主机的构成非常复杂(有超过1700个不同零件和5亿个晶体管)，但外在表现均为三红。



360 销量

日本市场如今是NDS的天下，榜上几乎看不到X360的身影。不过对于广大X360玩家来说，一定很想知道X360在日本究竟卖得如何，尤其是在《信赖铃音 肖邦之梦》发售之后。为此本期特别为大家推出X360日本销售榜，统计时间是5月14日～6月17日的一个月时间内。

日本X360游戏月间销量排行榜 TOP 10 (5月14日～6月17日 单位：套)

名次	游戏名称	发售日	当月销量	累计销量
1	信赖铃音 肖邦之梦	2007年6月14日	43 592	43 592
2	极限竞速2	2007年5月24日	19 943	19 943
3	无限试驾	2007年4月26日	5 630	24 112
4	彩虹六号：维加斯	2007年4月26日	5 217	16 509
5	蓝龙	2006年12月7日	3 962	191 508
6	丧尸围城 X360白金收藏版	2007年6月14日	3 280	3 280
7	偶像大师	2007年1月25日	2 723	46 339
8	战争机器	2007年1月18日	2 693	64 653
9	灵弹魔女 X360白金收藏版	2007年6月14日	2 384	2 384
10	除暴战警	2007年2月22日	2 111	27 557

X360硬件销量 (单位：台)

2007年5月14日～5月20日	2 296
2007年5月21日～5月27日	2 664
2007年5月28日～6月3日	2 873
2007年6月4日～6月10日	3 031
2007年6月11日～6月17日	7 654
累计销量	408 974





本月冠军当之无愧的是在上期杂志中夺得29分高评的《信赖铃音 肖邦之梦》，但它的发售在当周仅带动了4000台左右的主机销量，没能成为X360在日本市场的救世主。真不知道《失落的奥德赛》又能带来多少回报呢？

360 卖场

彩虹六号：维加斯

Ubisoft最近宣布，《彩虹六号：维加斯》的最新下载内容黑色扩展包是免费下载内容。但之前由于失误，下载时显示需要支付费用。Ubisoft称已经收取的费用将在未来两到三个月内退还给用户。黑色扩展包里面包括5个全新地图，这些地图全部可以在下线模式中使用。

偶像大师



这个就不用多说了，都已经成为日本微软最成功的网络运营案例了。自5·18后又更新过两次，增加了啦啦队员、赛车女郎、偶像水着、学校泳装等大量服装以及相关饰品，并有5集互动情景剧。当然这些东西统统都是要收费的。

风神计划

这款Square Enix的3D STG在9个月后意外地放出了更新。下载更新档案后，在剧情模式中会追加6个全新的关卡，打过这6关还会追加6种全新的武器。更重要的是，这个补丁是完全免费的。还没拿到最后3个成就的人正好一试。

摔角玫瑰 XX

你是否曾因为某位角色暴露的服装而鼻血长流？如果你的答案是"YES"，那么最近一段时间千万别上LIVE，因为Konami的程序员要谋杀你！本作最新放出来的补丁可以让全角色的服装互换，你想看到身穿SM女王服装的蓝原诚，或是变成性感女忍者的日之本零子吗？只要下载了这些补丁，一切都不再是梦！当然Konami也为每件服装开出了诚意售价：80点微软点数。目前Konami仍在孜孜不倦地继续放出新装。



360 成就犯



成就不仅仅是数字

先说一个小故事：因为要在美服下载东西，最近一直都用美服账号下东西。这天逮着一个空子用日服账号上了线，马上就被一位LIVE上的好友给揪住了。（题外话：他的成就分数比我高两万分……）他说："纱迦你'肖邦'的成就已经拿全了啊！"我说："是啊。"他说："那正好，我剩一个乐谱找不到，你指点一下吧。"我一想这可不容易说清楚，就说："这个不太好描述，要不你等下期合刊吧，下期有详细的研究。"他得知之后道了谢就下线玩他的游戏去了。

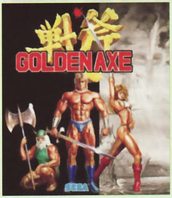
成就这个东西，说白了就是游戏的隐藏要素。关于成就，很多人的认识仅限于可以用来炫耀、满足虚荣心之类的。其实成就的表述方法除了那个毫无生气的数字之外，还可以用具体游戏中的具体项目来表现。比如同样是50点的一个成就，在游戏A中可能只是打过第一关，在游戏B中则有可能是全隐藏要素收集，所以光看分数其实并不能完整了解一位玩家的游戏水平。

在Xbox LIVE和互联网上，我们可以任意点开一名玩家的成就列表，查看他究竟获得了哪些成就，换而言之就是查看他取得了哪些隐藏要素。Xbox LIVE甚至提供了游戏对比功能，以帮助玩家快速方便地了解两人之间的差距。如果你发现有人拿到了一个你不知道的成就，你可以直接向他询问取得方法，这样的交流互动无疑是相当有益的。当然如果你玩游戏从来不追求什么隐藏要素，也不想通过什么方式来展示自己的游戏水平，无视成就也是合情合理的。

ARCADE 游戏小贴士

E3期间，微软放出了两款ARCADE游戏：《战斧》、《索尼克》。老玩家（尤其是MD老玩家）对这两款游戏一定不会陌生，因为这两款游戏就是把当年的MD版直接搬了过来，游戏内容没有任何变化。不过老归老，照样有老玩家去捧场，而且这两款游戏的成就异常好拿。熟悉MD版的人基本上花3个小时就可以拿齐全部成就。

说到这里忍不住就要总结一下ARCADE游戏。ARCADE游戏虽然每个只有200点成就，但是积少成多，若想成为成就达人，ARCADE游戏也是不能错过的。世界排名靠前的玩家，这种ARCADE游戏基本上都是见一个灭一个。这里就为大家总结一下ARCADE游戏中最好拿成就的游戏。



本期推荐游戏

铁板阵	XEVIOUS
索尼克	ソニック ザ ヘッジホッグ
战斧	ゴールデンアックス
吃豆人	Pac-Man
吃豆人小姐	MS.PACK-MAN
NEW RALLY-X	NEW RALLY-X
大蜜蜂	ギャラガ

以上这7款游戏都是ARCADE游戏中最好拿成就的游戏，难度和耗时全部可以打最低的★。《战斧》、《索尼克》可以用存档来避免失误，《铁板阵》更是号称半小时就可以拿完全成就。不难看出，这里面大部分都是经典游戏的复刻版，看来厂商在制作时也没费多少脑筋。

有好拿成就的自然也有不好拿成就的。这里就再为大家列出几个不好拿成就的游戏。



本期警示游戏

疯狂电视台	Smash TV
绿色兵团	Rush's Attack
驼鸟骑士	Joust
几何战争	Geomatry Wars:Retro Evolved

《疯狂电视台》拿成就非常考验人品；《绿色兵团》和《驼鸟骑士》则是因为游戏难度高，如果你有街机经验的话会简单很多；《几何战争》就完全是考验玩家水平的游戏，如果你技术高的话十分钟就能拿齐成就，不过如果你水平不济的话那就只有慢慢练了……

栏目主持 雨滴&玛娜　插图 酸草梅

Wii世代
Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



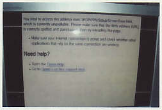


经过一段时间的漫长准备，我们的Wii专栏终于开张大吉了！从本期起，我们将陆续为大家带来最可靠最实用的有关Wii的资讯，你将在这里看到Wii的最新游戏动态、各类游戏心得以及贴心实在的玩机宝典。



“Wii世代”终于和各位见面啦，本期的内容应该是近来Wii玩家最关注的问题了，希望大家能够喜欢，如果有什么对“Wii世代”提出的意见和建议，也欢迎给我们来信哦，我们将会把读者来信中所提到的常见疑难杂症分门别类针对解答。

对抗变砖大作战！



“我的Wii玩《马里奥足球》变砖啦！怎么办？”

“我的机器玩《头脑教室》变砖了，小编们帮我想想办法吧！”

最近信箱里有关Wii变砖的求救信真是越来越多，大有赶超X360三红灯来信之猛势。任天堂游戏区域码这一招没给玩正版的玩家造成多大困扰，倒是苦了各位装直读的玩友，一不小心在日版机上升级了美版游戏附带的固件就会让你的Wii变成只能砸人的板砖。究竟Wii为什么会变砖？什么游戏才会让你的Wii变砖？下面就让我们的《变砖对抗大作战》来为你解答吧！

Wii为什么会变砖？

Wii并不像PS3那样将游戏都设置成全区域运行，而是对主机和游戏都设定了区域码，每个主机只能玩对应该区域内的游戏，也就是说日版机插入美版游戏就无法启动。而对直读芯片而言，能够让主机运行各区域游戏则成为一项必备的功能。对于我们这些非行货主机发行地区的玩家来说，直读芯片的应用并不是一件坏事，但事情坏就坏在Wii的游戏需要配合相对应主机版本的固件才能运行，这一点同PSP的情况类似：如果想让PSP能够正常运行某款新游戏的ISO镜像，就必须定期刷新PSP的固件破解程序。总之，想要运行不同区域版本的Wii游戏，就必须升级固件。需要对应升级固件的游戏往往都捆绑了它所对应区域码的固件，只要点一下确定就能完成升级。但问题就在于固件



也有区域之分，加装了直读芯片后，由于主机无法识别游戏中自带固件的区域版本，因此会造成无差别写入固件，这样一来主机会因为区域码不匹配而无法正常工作，也就是我们所说的变砖。目前玩家在国内市场上购买到的Wii大都是日版主机，而最先上市的新游戏往往都是美版，为了能够在第一时间玩到这些游戏，就不可避免的要经常更新固件版本，一个不小心，就可能错误运行了不同版本游戏光盘中所带的固件升级包，这就是目前绝大多数Wii主机变砖的原因。然而，主机变砖按照刷新错误固件的严重程度又分为全砖和半砖，别以为还能玩游戏就不算砖！原因何在？就请往下看吧！



■电源适配器的质量不过关，也是导致主机变砖的一个原因。

你的Wii是什么砖？

所谓的全砖是指Wii完全不能进入游戏，开机便停止在报错页面，而半砖仍可运行游戏，但是无法进入系统菜单，进入之后页面产生错误，只能通过Home键返回主菜单。2.0版本以下日版主机直接使用美版游戏中的2.2固件升级包大部分都会变成全砖。非常遗憾的是，目前对于全砖还没有什么有效的方法可以将其恢复。除非等Wii的Bios芯片破解，拷贝一台正常的日版机的固件数据写入到砖头机，或是又有一个神秘的出厂模式被黑客们发现，否则真的就只能用这块华丽白砖砸人用了。

至于半砖，问题就要比全砖的情况要好一些，至少主机还能够正常运行游戏，不妨碍玩家对游戏的需要，只是无法进入设置页面。这种症状主要是由日版2.2系统主机运行需要升级美版2.2固件的游戏造成的。别以为你的主机是最新的2.2版本就OK，运行美版游戏时由于区域问题还是需要进行假升级，点了确定后，这种升级不会完全重写固件，而是对部分信息进行修改，修改后的主机就有可能无法进入设定页面了。理论上说，可以通过再次更新主机区域更高版本的升级程序刷回正常状态，但是由于目前没有新版本固件推出，是否可行还需要进一步的验证。

总得来说，目前这两种变砖症状都无法修复我们还是仔细学习一下如何防患于未然吧！

说起来，我朋友的Wii就变成了半砖……（泪）嘘嘘，不要这个时候跳出来说变砖……读者对我们内容的可靠性产生怀疑怎么办。哼哼，所以说吃一堑长一智，我们接下来要告诉各位读者的，都是经过了充满着辛酸与泪水的实践而整合出的绝对实用守则，大家一定要注意哦。）

周边瞭望　直插电源适配器，慎用！

前些日子，雨滴在与同事逛街时在某电玩店看到了一款Wii专用直插式电源适配器，造型同主机自带的电源适配器完全相同，对比常见的大块头“火牛”可谓轻盈小巧，于是毫不犹豫地掏钱购入一个。谁知拿回家连上主机通电一试，没过几分钟就闻到一股刺鼻的焦糊味，随后便是“砰”的一声。雨滴心想，坏了，这下自己的心爱主机恐怕要变成“红烧砖头”了，但还是立刻断开电源将主机接到普通的变压器上再次开机，直到确认主机仍然“活在人间”，只是新买的电源适配器烧坏了而已，心里的石头才落了地，好险！

在此，特别提醒那些对各种游戏周边产品感兴趣的读者，在看到一些新推出的周边产品的时候，一定不要急着购买尝鲜，尤其是电源适配器这类直接关系到主机“生命安全”的重要设备，一定要认真挑选，不然一旦使用了劣质产品，造成的后果将是十分严重的。

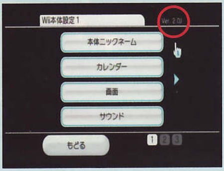


对抗变砖小贴士

1.不跨区玩游戏

不踌区域玩游戏首先需要搞清两点，一是你的主机到底是什么区域的主机，二是你所玩的游戏到底是什么版本的游戏。查证主机版本的方法很简单，只要实时向店主确认或是查看设置页面右上方x.x后面的字母或是即可，界面显示x.xJ字样，那么就表示该机为日版主机，x.xU则表明是美版机，如果出现x.xE，那么就说明这是一台比较不常见的欧版机。至于验证游戏版本的方法那就多了，最常用的方法是注意D版盘碟面和游戏包装袋文字，满篇英文的基本可以确定不会是日版游戏(不过这种方法并非百分之百有效，D盘包装上印刷错误也是时有发生)；另外还可以通过查证游戏上市日期来确定，同样一款游戏，一般情况下美版上市较早，所以美版D盘出现时日版往往还没有上市，看看日版发售日就知道你会不会跨区域了。另外游戏放入光驱后，预览画面都是英文多半也就是美版了，这个时候就要格外注意了，千万不要按提示给自己的日版主机升级。变砖只会发生在跨区运行游戏时，因游戏光盘中自带的升级程序导致变砖，所以最稳妥的办法就是压根不玩跨区的游戏！日版机只玩日版游戏，美版机只玩美版游戏……不过这个办法确实太苛刻了些。就目前来说，美版游戏上市普遍比日版游戏快1～2个月，实在忍不住煎熬的人大有人在，也并不是所有美版游戏都会出现变砖，很多人就抱着试试看的态度放入了美版游戏盘。





▲▶由菜单进入系统设置界面，在图中所示位置可以找到主机版本信息，如果此处没有任何显示，则说明升级并不完全。

2.先升级到最高版本

到目前为止，日版机和美版机的最高版本都是2.2(主机的版本可以进入"本体设定"菜单，在右上角有标明)，美版机可以通过美版游戏的升级包升级到2.2的版本，但是日版游戏目前还没有附带2.2的升级包，所以需要通过无线网络连接到任天堂的服务器进行在线升级。升级到2.2版本后，首先保证你在玩近期发售的绝大多数游戏时不会因为跨区域完全升级导致主机彻底变砖！

3.不做第一个吃螃蟹的人

在玩不同区的游戏时，千万不要从游戏中下载安装任何升级程序，万一运行新游戏前弹出更新的对话框，惟一的办法就是立刻强行关机退出游戏，一旦点了"更新"的话，进度条出现时关机危险可就更大了！如果你非常想玩这款游戏，那么请先参考我们文末的"Wii杀手黑名单"，有上网条件的读者不妨去网上搜索一下相关信息，多看看别人的看法和做法，总之，作个厚道的老实人，千万不要把自己心爱的主机当成试验用的小白鼠，切记！

4.使用防变砖软件

由于Wii游戏中自带的升级包会在进入游戏前自动运行，所以如果把升级包去除、或是让游戏跳过版本信息监测这一关，主机就不可能升级和变砖了。一款名为Wii Brick Blocker的软件可以通过在游戏ISO上打补丁阻止升级程序，除此之外，还有RegionFrii、WiigionFree两款新出的软件也能达到同样的目的。但这样一来，与主机不同版本的游戏也无法运行了，因为这些软件运行之后，在阻止升级程序自动运行的同时，也使得游戏无法正常运行。因此，使用这类软件并不是长久之计，固件的升级工作还是要进行的，为了玩跨区域的不同版本的游戏，到头来的出路只有一条，那就是老老实实升级。

醒目 Wii杀手黑名单

杀手Top1.美版《超级纸片马里奥》



本作是造成了最大规模变砖灾难的罪魁祸首，据统计，在近期变砖的日版和欧版Wii主机中，有60%以上是因为运行了这款游戏而惨遭横祸。要注意的是，老版本的日版Wii即便使用了《火焰之纹章 晓之女神》和《火影忍者 疾风传》这两款游戏升级主机也无法从根本上防止变砖，因为这两款游戏不能使主机升级为真正的2.0J。

游戏要求 建议使用日版的《超级纸片马里奥》升级或接入网络升级为真正的2.2J后再运行这款游戏的美版("本体设定"的右上角有版本号显示出来才为真正升级)。升级为2.2J之后进入游戏仍然会出现更新提示，但这时就算选择更新也不会变砖了。

杀手Top2.欧版《马里奥足球》



这款游戏不会让你的爱机彻底变砖，但是2.0J版本的日版Wii主机在运行本游戏升级后，你将会惊讶地发现自己的Wii已经变成了二等残废，无法进入设置画面了。

游戏要求 主机必须升级到2.2J。

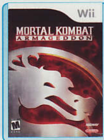
杀手Top3.美版《马里奥聚会8》



与前面欧版《马里奥足球》的情况类似，主机版本为2.0J的Wii运行此游戏升级后会变半砖。

游戏要求 主机必须升级到2.2J。

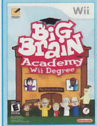
杀手Top4.美版《致命格斗》



2.0J版本的主机运行此游戏升级后会变半砖。

游戏要求 主机必须升级到2.2J。

杀手Top5.日/美版《轻松头脑教室》



看了这么多日版主机杀手，这款游戏可谓是美日版主机通杀，不仅美版2.2U的主机运行该游戏日版后会变成半砖，甚至连已经升级到2.2J版本的日版主机运行该游戏的美版后同样也会变半砖，真乃杀Wii凶手也！

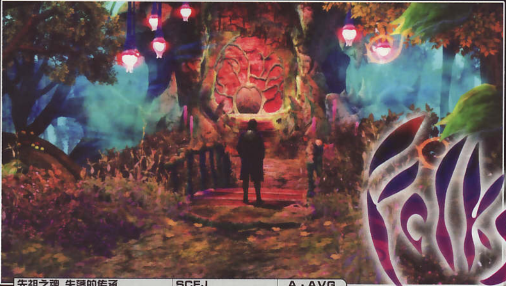
游戏要求 美版Wii升级到2.2U才可放心运行日版该游戏，至于日版机，暂时绕着它走吧，惹不起躲得起。

杀手Top6.美版《口袋妖怪 战斗革命》



即便你的Wii升级到了2.2J，运行此游戏仍有一定几率变半砖……不要问我是不是RP问题，总之，安全第一。

游戏要求 暂时还是别碰这款游戏了，反正有日版可以玩。



虽然名称与Logo一改再改，但游戏的玩法跟当初公布时并没有太大差别。对应PS3手柄的六轴机能还是比较有意思的，而大量的下载任务与怪物也体现了商家的诚意，惟一不足就是没有振动，希望游戏已经内置了相应程序而不是像当年那样再出个“振动版”……

文 十六夜 美编 菲菲

FolksSoul 失われた伝承

先祖之魂 失落的传承	SCEJ	A·AVG
PS3 FolksSoul 失われた传承		日版
2007年6月21日	1人	5980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

充满想像力的战斗



谁都没有想到，在《先祖之魂 失落的传承》的游戏封面上会贴有荒木飞吕彦的签名——“难道这游戏是受了《乔乔》的影响？”——但回想一下就会发现本作在战斗方面的设定确实是有着非常明显的“替身”感觉。作为本作的男女主角，爱莲与凯兹并没有什么超人的能力，为了令游戏能够进行下去他俩被设定成传承者与守护者，不过这也仅仅意味着他们能够使用异世界的力量而已。异世界的力量从何而来？靠吸收异世界怪物的灵魂(游戏中称作ID，不过还是俗套地换成灵魂会更容易理解)。异世界被分为总共6个世界，每个世界都有相应的怪物，而这些怪物所持有的能力都不相同，如果玩家成功吸收了它们的灵魂就能获得相应的能力。玩家使用吸收的能力是要消耗MC(简单来说就是MP)的，不过经过一定时间MC就会自动回复。

玩家能够对应PS3手柄按键，在□键、△键、○键以及×键上分别设定一种能力，这样就能通过相应的按键发动各种能力进行战斗。游戏另一个为人称赞的创意就是需要利用到PS3手柄的六轴功能吸魂。首先在战斗中玩家需要攻击怪物直到其暴露出未脱离状态下的灵魂，这时按R1键就能开始吸魂。对应PS3手柄六轴机能的吸魂方式非常丰富，吸杂兵级敌人的魂时只要快速向上抬手柄就可以，中高级怪物的魂并不会轻易被玩家吸走，需要复杂一些的步骤才可以。游戏中设计了吸魂槽，只有当原本绿色的吸魂槽完全变红后玩家才能成功吸收。令吸魂槽变红的方式很多，比如看准时机晃动手柄、快速左右倾斜手柄、剧烈震动手柄等，尤其是当BOSS战时往往会遇到需要将这些方式随机组合使用的情况，真的是既热血有相当有投入感。不过这里需要提醒大家，由于PS3手柄过轻，因此在剧烈震动、晃动以及甩动的时候一定要小心，千万不要松手……



Keats 凯兹

身为杂志社编辑的凯兹致力于通过科学解释各种超自然现象，而在某天下午凯兹接到了一个陌生女人的电话。“请救救我，妖精要来杀我了！”，虽然只有这句话，但对于凯兹来说已经有足够的理由前往那个传闻可以与死者会面的雷姆利克村。

丰富的收集、升级要素



▲◀大量的收集与能力强化将谋杀玩家相当多的游戏时间。

游戏中最大的收集要素就是获得所有世界怪物的能力了，其中有些怪物需要玩家使用特定的能力攻击才能显现出魂，因此如果还没有拿到“绘本”的提示，只靠自己摸索还是要费一番周折的。收集到的能力还可以通过完成特定条件强化，比如吸收XX个对应怪物的魂、使用某种能力消灭XX个怪物、消费某些道具等等。能力的强化主要有提升攻击力、减小MC消费量、增加攻击次数、提升攻击效果等，当然是越提升越好。除此之外玩家完成分支任务或是满足一定条件还能够获得特殊的服装，这些服装不仅造型不同，附带的属性也都不同，可以在记录点自由更换。

©2007 Sony Computer Entertainment Inc.All rights reserved.

简明易懂的提示



不同于普通的冒险类游戏，本作除了为玩家准备了错综复杂的剧情外更强调战斗的乐趣。正如前面所介绍的，本作玩家需要通过吸收怪物的魂获得相应能力才能在异世界战斗，而为了保证游戏的流畅性，厂商并不打算在流程上过多地难为我们：在剧情对话中，作为关键的地名或人名都用特殊颜色表现了出来，而即便是玩家忽略了对话提示也不会因此卡住，因为只要开启菜单就能在剧情提示中清楚地看到接下来需要做的事情。

为了能让玩家更好地体验本作全新理念的系统，战斗部分也有非常详细的介绍和解释，而如果在吸魂时想不起来应该用哪种方法，玩家可以随时按下R3键开启现场演示。说到战斗中的提示，本作另一种创意就是将原本生硬的攻关、战斗要点通过图画的形式表现了出来。对应游戏中的每个世界都有一本"绘本"，玩家在游戏中如果获得了某一页就能够在这里查看到。顾名思义，"绘本"中所有相关提示都是通过形象的图画表现出来的，但要想看懂这种"攻略"还是需要一些想像力的，不过只要习惯了这种思考方式就一定会觉得相当有意思。



Ellen 爱莲

22岁的爱莲自幼父母双亡，而她更是除了仅有的一点对母亲的回忆外丧失了全部童年时代的记忆。在某一天爱莲收到了一封信，令她吃惊的是信的落款正是原本应该早已死去的母亲。抱着一丝希望，爱莲来到位于孤岛上的雷姆利克村。



分支任务

如同大多数冒险类游戏一样，本作除了解开女主角爱莲身世之谜外，还有大量的分支任务等待玩家去完成。由于游戏对应网络下载，因此可以想像本作的分支任务将会是谋杀玩家游戏时间的真正凶手，虽然是否完成分支任务并不会影响主线游戏流程的进行，但完成任务后的奖励还是非常诱人的：从各种强化用道具到具有特殊效果的服装，甚至专门有一类怪物需要完成特定任务才能够获得。由于雷姆利克村白天能够看到人类而夜晚则是亡灵的世界，分支任务也被分为了两个系列——不过完成任务的流程并没有区别，都是前往酒吧接任务，之后前往特定地点达到指定的要求。任务的内容多种多样，最简单的就是消灭指定数量的怪物，复杂一点的是保护目标到达指定地点，最复杂的还有在某些限制下战胜BOSS等等，而随着日后网络下载任务的大量出现，相信分支任务将会更加具有挑战性。



相互考验的迷宫制作



本作对应网络的另一个亮点，就是玩家能够自己制作迷宫并上传到网络供其他玩家挑战。制作迷宫非常简单，游戏不仅为玩家准备了一块5*5的正方形场地作为迷宫的主体，还准备了各种形式的路线，玩家要做的就是根据自己的想法将游戏提供的迷宫道路一格一格填满整个25个区域，并决定起始以及终点位置就OK了。完成了整个迷宫的路线只是制作的一部分，之后玩家还要将手中拥有的怪物配置到迷宫中去，当全部完成后就可以上传到网路供其他玩家挑战。

挑战的目标非常简单，那就是用最短的时间到达迷宫的终点并尽可能多地获得高分。由于配置有怪物的区域需要全灭敌人后才能够通过，因此如何快速清场就成为了关键。绝大多数情况下直接杀死怪物要比吸魂快得多，但吸魂却是获得高分的主要手段。除此之外，完成挑战后角色的剩余HP也会影响最终得分。玩家只要成功完成迷宫的挑战，就能根据表现获得一定的分数，每当分数积累到一定数量就能开启包括怪物、服装等要素。借助这些玩家能够设计出更为复杂危险的迷宫，而越是这种高难度迷宫越能让挑战者积攒到更多的分数。

更为积极地对应网络



作为次世代游戏，除了画面以及各种效果要有明显的进化之外，与网络的对应也变得越来越必要化、频繁化，本作就是最典型的例子。本作中准备了大量的分支任务等待着玩家，而这些分支任务有相当一部分都需要通过网络下载——这也就意味着会有不少特殊怪物需要通过网络才能获得。除此之外，厂商还会不定时地提供包括服装、怪物在内的下载，而在某些特殊日子里甚至还有一段时间内限定的珍稀怪物！可以说如果没有网络支持，玩家将会失去很大一部分乐趣。



游戏动漫园

Animation Comic Game

特邀主持 YULA

大特报

动漫情报站

A.C.EXPRESS

人挡杀人佛挡杀佛，一切都得看团长的意思！

“凉宫春日”真人动画游戏全面大突袭



《NT》上的动画第二季预告图。

如今，我便不得不感叹一句，从现在开始，最牵动人心的话题之作又非“《凉宫》系列”莫属了！倘若有一直关注近期的动漫相关资讯，相信你不会对此持反对意见。凉宫春日SOS团在上一年的荣耀大家已有目共睹，时隔1年之后，其气势汹汹卷土重来的姿态，颇有些要宣告“数新闻人物，还看凉宫”的味道。

让我们来数一数目前围绕凉宫已有的诸多引爆点吧……倒计时，期待已久的真人秀DVD即将于7月30日隆重发行(咳咳，当然不是写实影视剧，但声优COS好歹也够格被称作“真人演出”吧，汗)！收录3月18日在大宫sonic-city举行的声优实况LIVE，以如今大红大紫的平野绫为首的几位声优，唱唱跳跳说说笑笑让台下粉丝HIGH得不得了，现场气氛当然轻松飙至最高点！不难想像这款《凉宫春日的激奏》摆上货架后将引起一番怎样的抢购热潮。而7月刚刚来临，就传出让凉宫迷们最最兴奋的消息——早在去年TV动画完结时便令人猜测万分的第2季已经离我们不远了！内容据说是以原作中人气很高的“凉宫春日的消失”为主，每话均为独立故事，全14话，发展顺序也跟前作一样将打乱时间轴。虽然目前京都动画官网还没作出决定性的更新，但从《NewType》杂志预告到朝日新闻整版大图的宣传字样，都证明了此事并不是空穴来风。看得出制作方的确很会对宣传搞点小心思，一边找来同门师妹泉此方流着激动泪水敬业地打广告，一边又闪烁其辞地不愿透露更多信息，比如传说中的“7月7日晚将发生什么”貌似还是没说明什么，根本就是在吊人胃口。还有前不久山本宽(《凉宫春日的忧郁》系列演出，《幸运星》原导演)闪电退社成为自由人的消息，也为第2季的制作蒙上了一层神秘色彩。不过反正现在“《凉宫》第2季将在2007年秋季播出，原定于该档期的究极大作《CLANNAD》被挤掉，不得不推迟到2008年播出”的说法是已经流出去了，是真是假，不管你是高呼万岁或者痛心疾首，都要等京都来一锤定音揭晓最终谜底了。

其他的呢？神通广大的团长怎可能止步于此！真的强作，当然应该涉足ACG全领域，而复出的《凉宫》不鸣则已，一出手就是PSP、PS2、Wii三机种制霸！游戏类型AVG，PSP标题为《凉宫春日的约定》，以北高祭前夕的学园为舞台，通过与各色人物对话来发展剧情，特别引入全新对话系统S.O.S，根据对话，人物表情会发生实时变化，为业界首创；PS2标题为《凉宫春日的困惑》，讲述团长大人突然决定要制作一款以“超勇者春日”为主角的RPG游戏《超奇观幻想(Super Spectacle Fantasy)》，而这一艰巨的任务自然交由SOS团中的惟一正常人阿虚来完成。玩家将扮演阿虚的角色，用对话场景中的“自由转移视点”来左右游戏的发展，还要基于凉宫拟出的大纲担当一系列繁杂工作的STAFF，制作出来的RPG游戏也可以试玩……本作已定于明年1月发售，还将推出与“游戏中游戏”对应、身着战斗服的团长可动式Figure；Wii则标题发售日均未定。好吧，团长大人您德智体美全面发展的冒险精神(抢钱精神？)我们已经领教到了，是否能创造出不亚于去年的辉煌战绩我们也就拭目以待了……



DVD封套



RPG中的凉宫造型就是这样

游戏信息	
凉宫春日的约定	
厂商	Bandai Namco Games
机种	PSP
发售日	2007年内
凉宫春日的困惑	
厂商	Banpresto
机种	PS2
发售日	2008年1月
凉宫春日的忧郁(暂定)	
厂商	角川书店
机种	Wii
发售日	未定



PS2开发画面

揭示板

新作发布

《EX MACHINA－苹果核战记SAGA－》：《苹果核战记》第2部剧场版将从10月20日起在日本全国上映，由著名华人导演吴宇森担任制作人。这部全3DCG的影片依托士郎正宗的原作创作出崭新原创剧情，并沿用前作导演荒木伸志，三人将碰撞出怎样的火花？**《圣斗士星矢 极乐净土篇》**：老实说，有多少人已经把这部给遗忘了？近日车田正美在官方网站公布的《圣斗士星矢 冥界篇》续作《极乐净土篇》郑重宣布，要“圣斗士”退出历史舞台，まだまだだね！**剧场版《创圣之AQUARION》**：继TV版和OVA版之后，本作将于今年秋季公映剧场版，囊括以OVA“叛逆之翼”“太阳之翼”为基础的“创星神话篇”和搞笑的新作短篇“一发逆转篇”两大豪华内容。

业界短消息

《高达》力争未来比同期增加利润600亿日元：Bandai Namco日前制定出人气动画“《高达》系列”相关产品在2008年3月的销售目标，比前期增加了600亿日元，幅度为10%。借新作《机动战士高达00》在10月份的播放，一系列模型等新商品将相继投入开发，而家用游戏的发售也会延续前期，以过去的最高销量为目标；**《爆炸头武士》今秋日本剧场上映**：由日本知名动画公司GONZO制作、曾在美国有线电视网播出的美国成人向TV动画《爆炸头武士》继登陆日本电视荧屏后，现又决定在今年秋季上映剧场版！TV版从头到尾酷就一个字，剧场版的话相信魅力一定更胜一筹吧……

新闻 NEWS

反对无用！真人版《魔法老师涅吉》31佳丽闪耀亮相

31名真人LOLI啊，虽然有些看起来不像LOLI……汗。事情要追溯到今年2月27日，当时赤松健透露说近期会发表有关《魔法老师涅吉》的新消息，但估计没人猜到会是这样。接着是早已获悉参演情况的女演员谷本安衣3月13日在BLOG上走漏风声，从此来自各界的骚动就一直没有停息，直到5月19日赤松健终于忍无可忍承认计划属实，《魔法老师涅吉》要拍真人版的新闻还是令广大人民难以置信。日前该作官网开张，宣布真人剧将在今年秋天播出，并放出了31位LOLI的演员名单和照片，其中还包括捅出篓子的谷本安衣，可谓大难不死。但就目前看来，网络上持全盘否定意见的人仍占绝大多数，直接声明对三次元没兴趣！不过嘛……照片是死的，人是活的，蜀黍们话虽这么说，等到剧集开播时，欲找来一探究竟的我想肯定也不在少数就是了(－_,－)。











演员名单(按学号排列)	
01 相坂小夜	西田麻衣
02 明石裕奈	山本真代
03 朝仓和美	近藤未穗子
04 绫濑夕映	大瀬あみ
05 和泉亚子	藤本泉
06 大河内晶	泷川结贵
07 柿崎美砂	大島あすみ
08 神乐坂明日菜	若月さら
09 春日美空	长谷川静香
10 络缲茶茶丸	三枝万莉
11 钉宫圆	市川圆香
12 古菲	冈本纱里
13 近卫木乃香	松永裕子
14 早乙女春奈	渡边あゆみ
15 樱咲刹那	市川春树
16 佐佐木蒔绘	河濑ゆり
17 椎名樱子	香山碧
18 龙宫真名	树里
19 超铃音	渡边けあき
20 长濑枫	新井夕夏
21 那波千鹤	谷本安衣
22 鸣泷风香	片冈沙耶
23 鸣泷史伽	山本真菜香
24 叶加濑聪美	内田りりこ
25 长谷川千雨	麻生夏子
26 Evangeline.A.K.McDowell	桑江咲菜
27 宫崎和香	和川美优
28 村上夏美	椋木えり
29 雪广绫香	おおつか丽衣
30 四叶五月	清水芽衣
31 Zazie Rainyday	亀泽妙佳

揭示板

I.G与Mag Garden合并成立新公司

实力动画制作公司Production I.G和漫画出版社Mag Garden于7月4日宣布两社合并，成立新的集团控股公司IG PORT(暂称)，由此区分出动画制作事业部“Production I.G”、“XEBEC”和漫画出版事业部“Mag Garden”，Production I.G原社长石川光久将继续担任社长一职。此次合并融各家所长互相弥补自身短处，实属相辅相成之举。

人数3323名！2007最萌大赛圣火点燃

至今还记得去年战得你死我活的惨烈局面，虽然最后的获胜者翠星石也算是实至名归，但还是有人心存不甘。那么，今年便更加努力地支持你的心中所爱吧！本届大赛共募集了3323位女性动画角色，从7月6日开始已进行第一轮预选，历时4个月后，将于11月3日决出冠军。今年实力选手多多，最终究竟花落谁家，还真是难以预料呢！

漫画 COMIC

继承《月刊少年JUMP》“遗志” 集英社新漫画杂志《JUMP SQUARE》11月创刊！



《月刊少年JUMP》的停刊固然令人唏嘘不已，但对此或许我们应该抱持这样的态度：只要脚步不停歇，一切都会好起来的。早在宣布停刊之日时集英社就预告今年11月将诞生一本新的漫画杂志，经过一段时间不长不短的等待，日前这本杂志终于揭开了神秘的面纱——11月2日，全新概念漫画月刊《JUMP SQUARE》(简称《JUMP SQ》)将横空出世，为读者带来不同一般的阅读感受。根据官方网站记载的内容来看，之前刊载于《月刊少年JUMP》的作品都会转移到《JUMP SQUARE》旗下继续推出连载，如片仓·狼组·政宪《魔炮使黑姬》、浅田弘幸《信蜂》等。而此前在读者中关注度最高的八木教广《大剑》，此前已转到《周刊少年JUMP》实行一月一载，现在既然出了新刊，当然也是要再转回来的(折腾啊……)。除此之外，这本杂志目前还募集到了和月伸宏、かずはじめ、藤子不二雄A、増田幸助、池田晃久、海道博行、片山宪太郎×山本大和等豪华阵容，其中片山宪太郎×山本大和组合的最新作品《红》不久前刚决定动画化，即将在《JUMP SQUARE》上连载的就是该作的漫画版。更多作者，现正陆续确定中，而作为创刊纪念，第1期还会特别刊登森田真法和小畑健的专稿，尤其值得一看。

《JUMP SQUARE》创刊后预计每月4日发售，单价500日元。我们就期待这本新刊能攀登一个新的高峰吧。

揭示板

《学校妖怪纪行》漫画化

龙骑士07最近动作不断，又适逢《寒蝉鸣泣之时解》开播，可喜可贺，而他的另一部新作《学校妖怪纪行》目前也马不停蹄实现了漫画化。该作由依澄れい担任作画，将在《DRAGON AGE Pure》第6号上开始连载，感觉应该也颇有看头。自《蝉鸣》尝到甜头后，追异LOLI路线果然要流行起来了么。

津田雅美新作推出单行本

家喻户晓的代表作《他和她的事情》完结后，津田雅美睽违2年，于7月5日发行了她的最新作《恶毒怪物》第1卷单行本，这是她从业以来的第26册个人单行本。故事本身也属于轻松搞笑类型，现还在月刊《LaLa》(白泉社刊)连载中。



胜负师：我有一个梦想，就是让合刊的自由谈真正称得上是“特大号”，来个十篇八篇的好文章，让各位新老读者一次看个爽。不过这显然有些不实际，一年三本合刊的重头是什么可谓一目了然，更重要的是每期收到的优秀投稿数量有限，巧妇难为无米之炊。这里要感谢多才多艺的美编一刀热情参与自由谈，为各位带来《变形金刚》的观影感受，这部电影的火爆程度确实惊人，有机会一定要去影院感受一下。其后的荣誉勋章是自由谈里极为少见的“资料考证帖”，大伙就当是一起来学点课外知识吧！“当游戏遇到成就”是一个普通玩家与众不同的游戏观，读过后也许会给您带来一些思考。（“成就犯”纱迦提醒说，如果有一天微软举行成就点数兑换实物的活动，那成就就不是浮云了）最后还是那句话，请把你的感受写下来与大家分享，自由谈投稿信箱（tt@ucg.com.cn）随时恭候。

7月11日0时，真人版《变形金刚》电影首映。在距离影片开始的一个半小时前，UCG观影团一行十余人抵达影院。此后数小时的所见所闻所感，导致当年沉迷于G1版动画不可自拔的本刀，在十多年后重新沦为死忠“刚丝”。OK，对当年那套现在看来粗糙无比的TV动画没多大爱或者甚至没什么印象的兄弟姐妹们先别着急撇嘴，下面的文字不是胡子拉碴的老男人在装纯怀旧。曾对这堆铁皮罐子痴迷较深但尚未去影院拜神的兄弟们，也不用担心本文会剧透，下文算不上影评，只能说是当年的小屁孩，在多年后再次看到儿时偶像英雄以全新面貌出现在大屏幕上时的一些杂感。

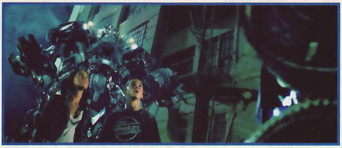
变形金刚 超越想像



1 你怎么能不看《变形金刚》？

如果从非FANS的角度讲，这部影片的关键词大致包括：科幻、机械、军事甚至反恐。而主题方面，和几乎所有的“美国大片”一样，我们在影片中看到的是自由、平等、个人英雄主义等标准的美国精神。没错，如此来看影片似乎与大多数被王小波先生在十多年前就定了性的“炸房子，摔汽车，一直要演到你一看到爆炸就起鸡皮疙瘩”的好莱坞商业片没有什么本质区别。

但是，在FANS的眼睛里，儿时的美好回忆，甚至可以说梦想就活生生地重现在眼前时，那种感觉真的无法简单用语言来形容。（不知道大家是否也曾想像过能有一位大黄蜂那样的好朋友。有了他，上学迟到、泡妞怕遭遇小流氓等一切烦心事儿就再也不用操心了——尽管他只是台大众甲壳虫，但比起自行车来，那也快得不是一星半点。堵车啦？一阵“KIKIKAKAKU”，把我放肩膀上，大黄蜂就在其他司机的艳羡目光中直奔学校；下课了，拉着头戴大蝴蝶结的女同桌一起兜风去！旁边歪戴帽子的坏小子你还别看不惯，我的汽车人兄弟瞬间拿下你几十个小混混还不是小菜一碟？）



尽管是暑期档，在为影片零点首映捧场的观众中，二十岁以下的青少年并不多，取而代之的竟都是看起来二十五岁以上甚至三十多岁的青年。显然，在十几二十年前，美国孩之宝公司的《变形金刚》“G1系列”风靡全国时，这拨人都正处于对动画片毫无免疫能力的少年阶段。而包括本刀在内不少小编，也是这一群体的组成部分。于是，我们发现在等待观影的时候，不少看起来年龄已经不小了的观众，都身着首映纪念的黑色主题T恤在影院前厅兴奋地四处走动，仿佛孩子一般。如此打扮的观众甚至超过普通装束的人数，他们更像是来参与某种有组织的群体集会。不了解情况的话，甚至可能以为这些都是帮助影院进行宣传的志愿者。而当16夜抱着一堆黑T恤从售票处挤出来并分发给大伙时，几个“老”编辑一扫平日的沉稳作风，迫不及待地当场套上，真FANS身分昭然若揭。

此外，印象很深的是在影片即将开始前出现的一对恋人，只见男方身着黑色T恤，一个偌大的反白汽车人标志占满整个衣服正面，女方则以同等比例的霸天虎LOGO装饰前胸，如此生猛别致的情侣装在人群中甫一显身，当即引来众多艳羡的目光——原来势不两立的狂博两派竟然这样就被FANS解构了。有意思的是，包括官方主题T恤在内，适合女性的小号是以汽车人为主题，兄弟们穿的大号则是霸天虎……看来原作的设定“汽车人为适用于生产或建设的民用型号，不善战斗；霸天虎则属于军用机器人，多骁勇善战”，在这里竟然暗合了“河东狮吼”的典故，如此诠释可谓另类而贴切（笑）！

2 汽车人领袖 VS 霸天虎头目

好了，假如一篇探讨《变形金刚》电影版的文字在篇幅即将过半时甚至没有出现擎天柱（Optimus Prime）或者威震天（Megatron）的名字，那基本上就是不折不扣的“真·扯淡文”了。那么，接下来本刀就在秉持绝不剧透的原则下，跟兄弟们聊聊重生在大屏幕上的这对各具魅力的老冤家吧！

“擎天柱是一个真正的英雄，他从不在对与错之间动摇，他身上完全没有一点黑暗，他知道他要做的就是拯救世界，他自动献出生命来拯救你们，他的死亡也导致了这个世界不断地改变……这样的人此前我只知道一个，他叫做耶稣基督。”

这是《新周刊》引用某美国影评人的话。正如这段评价所说的那样，影片中的擎天柱，一如当年G1版动画里那位振臂一呼“汽车人，变形！”而应者云集的汽车人老大，精美的蓝色烤漆表面、鲜艳的火焰图案、铿亮的不锈钢挡泥板，以及举手投足间酷劲十足的派头，让这辆在大屏幕上脱胎换骨的公路之王彻底征服了观众。“自由是所有生命的权利”，影片中的擎天柱说出这句经典格言时，我想，对所有当年曾在动画版中领略过其风采的观众来说，此刻甚至比听到美国黑人领袖马丁·路德·金先生说出那句著名的“我有一个梦想”时更让人觉得感动。也许，在当年的小屁孩儿们看来，《变形金刚》之所以能把原本属于以《黑猫警长》、《葫芦兄弟》为代表的国产动画市场轻松拿下，最直接的原因就是作品的灵魂人物擎天柱——一个有着领袖气质的真实可信的英雄，尽管有时候他甚至足以一辆可轻松COS垃圾车的

平头柴现身。这里需要提醒尚未到影院观影的兄弟，一定要留意大哥首次从汽车形态变为机器人时的那组镜头，在眼睁睁地目睹一辆大油罐拖车就这样在眼前丁零咣啷地站起来时，我听到Gouki在尖叫、胜员师在惊呼、影院里所有人不约而同一起鼓掌。

当然，需要澄清一点，上文那位影评人并不是在说影片中的擎天柱将会死去，因为在续集尚未正式确定开拍前（不过根据目前的市场表现，投资方想不拍续集恐怕观众都不答应），影片中象征美国主流意识形态的大哥是肯定不允许死去的(什么，我在剧透了？)。

那么，我们还是来说威震天吧。说实在的，甚至在今天，每当有人提到这位经典反面BOSS，本刀耳边依然会马上响起由上译著名配音演员杨文元先生演绎的那句“霸天虎，进攻！”，浑厚低沉，霸气十足。因此在我幼小的心灵中，这位特立独行的、有着浑厚嗓音、平时拿着手枪瞄准器当大炮使、并随时准备让整天被自己骂得像孙子一样的副手红蜘蛛拿来当枪使的霸天虎头目(呼——容本刀换口气先)，成了大坏蛋的标准。而在影片中，我惊喜地发现，即便说的是英文，原版威震天的配音竟然和当年的引进版无论在音质还是腔调上都惊人的一致。于是，一代枭雄威震天在已经不那么幼小的奔三愤青心目中再次全面复活。尽管在大屏幕上不断展现着的那张怎么变都犹如车祸现场的脸，



和当年动画中那个有着中年男子般硬朗面部线条的威震天相比，已经完全面目全非。当然，如果要论身手，影片中单挑时不借助任何枪炮武器，仅凭拳脚三下五除二便能将擎天柱大哥撂倒在地的威震天，似乎要剽悍得多。看来今后本刀在判断各类作品中的反面大佬是否足够经典时，依然要以老威为标准啊！

3 变形金刚，超越你想像

最后，还是让我们谈谈此前大家可能对影片存在疑惑或不满的地方。

首先对影片中以全新形态登场的机器人造型设计不大满意的兄弟们可以彻底放心了，与之前公布的静态CG相比，这些造型风格各异的机器人在大屏幕上动起来的时候，已经不是用“酷”、“炫”、“帅”等词汇可以形容的了。而曾为“《指环王》系列”、《金刚》等提供震撼视觉特效的工业光魔将近两年的工作显然也没有白费，小到每个零件的移动都有章可循的变形动作，让本刀直看得目瞪口呆。这些大家伙在以各类交通工具的状态前进的过程中可以随时变为机器人形态，而得益于影片出众的动作设计，这一过程的展现突破了观众们的想像力极限，甚至上升到一种审美的范畴。正如影片中一位坐在汽车中的孩子在近在咫尺的距离看到擎天柱在和一名霸天虎成员船头浪(Bonecrusher)从立交桥上打到桥下打的场面时，竟丝毫不觉得畏惧，反而兴奋地对身旁惊呆了的母亲大喊：“妈妈，酷！”

此外，本片的导演是以善于通过真景实拍来刻画包括撞车爆炸等各类震撼性场面的迈克尔·贝，影片最终呈现在观众眼前的数场人机大战看起来非常火爆但却异常真实。毫不夸张地说，本次的《变形金刚》电影，已经在视觉效果上轰杀了此前所有和机器人有关的电影或动画——无论是不是可变形的。



后记

最后的最后，本刀要说，自从走出校门，以美术编辑的身分开始工作以后，几年来，无论是游戏、动画还是电影，看到的“宇宙第一神作”可谓目不暇接，听到的“所有平行空间第一神作”也是一个接一个，但像这部《变形金刚》电影那样，让我真正感到无比震撼，并流露出发自内心的兴奋与感动的作品，真的不多。这，应该不仅仅是怀旧的力量。

“20年来，我从没有看过这样好看的电影！”首映结束时，一位接受电台记者现场采访的观众如是说。或许，正如“《变形金刚》系列”那句经典口号“Transformers，more than meets the eye.”所描述的那样：变形金刚，时刻都在超越我们的想像！

文 一刀

荣誉的勋章

《荣誉勋章》已经成为EA旗下的二战游戏金字招牌，游戏真实再现二战的惨烈，使得不少FPS爱好者和二战迷大呼过瘾，表现突出还可以获得勋章作为奖励，其激励作用一点也不亚于X360的成就点数。（荣誉犯？）但如果问及荣誉勋章究竟代表着什么样的殊荣，恐怕非军事迷没几个人答得上来吧。这里就提供一些资料让大家参考。不知道的长长知识，知道的也权当强化复习和巩固吧。

荣誉勋章的由来和获得者享受的待遇

荣誉勋章是根据1862年的美国国会法而设立的一种美国国家颁发的最高并且最难获得的勋章。(其次是十字勋章，第三是银星勋章。)获得荣誉勋章的个人必须具备英勇顽强、自我牺牲、临危不惧的事迹，(注意，是事迹而不是精神)所表现的勇气与大无畏精神必须明显超过他的同伴。授予此勋章必须具备令人信服的服役表现证明，推荐时也必须从突出功绩的标准来考虑。荣誉勋章只能由总统亲自颁发，因此又称为国会勋章。自美国建国以来共计有3441人获授荣誉勋章，从海陆空三军到海军陆战队，甚至国民警卫队都有获此殊荣者。获得荣誉勋章意味着获勋者可以享有特殊的个人特权，也可以免除其应该履行的军人义务。在有空余舱位的情况下，获得荣誉勋章的人可以免费乘坐军事空运司令部的飞机。获得荣誉勋章的陆军人员可以向位于弗吉尼亚州的亚历山大利亚的陆军部总部提出申请将自己的姓名列入荣誉勋章人名录。列入人名录或其他符合条件的人员经申请后可以终身享受每月200美元的特别养老金。荣誉可以由子女继承，其子女只要符合规定条件，可以不受名额限制由美国军事学院录取。(包括著名的西点军校)

历史上获得过荣誉勋章的人们

荣誉勋章只授予最勇敢的勇士，并且是英勇行为能被证明的勇士，所以荣誉勋章获得者很少。而要证明士兵的勇敢上前线无疑是最好的选择，这也是荣誉勋章会成为二战游戏名称的原因。从一战到二战，再到后来的越战和最近的伊拉克战争都有不少的勇士获此殊荣。其中有9枚授予美国在第一次世界大战中的盟国比利时、英国、法国、意大利和罗马尼亚的无名战士以及美国在一战、二战、朝鲜战争和越南战争中的无名战士，另有19个两枚荣誉勋章获得者，有5人是因为同一功绩获得海军、陆军荣誉勋章各一枚，另14人则是因两件功绩而获得两枚勋章。后来1918年美国国会作出规定，不再授予一人多于一枚的荣誉勋章。越战以后惟一的一次颁发勋章是授予1993年在索马里阵亡的陆军军士盖瑞·伊凡·戈登和陆军一等军士长兰达尔·大卫·休格特。电影《黑鹰坠落》描述的就是那次战斗，美国海军军事海运司令部(MSC)的两条大型滚装船USNS Shughart(T-AKR 295)和USNS Gordon(T-AKR 296)就是以他们的名字命名的。

3441个荣誉勋章获得者中，只有一名女性。她就是美国内战时期的军医玛丽·艾德华兹·沃克。她于1865年获荣誉勋章，1917年其勋章同其他910人的勋章一起被国会取消，但她拒绝交回勋章并坚持佩戴至1919年去世，1977年其勋章被恢复，使得她成为目前惟一的女性荣誉勋章获得者。自从1993以后，有39个荣誉勋章由于过去的管理错误、勘漏，因推荐原因或新的证据而被修正或重新颁发。

以功绩年代论，最近的荣誉勋章获得者是2003年4月4日在伊拉克阵

亡的陆军保罗·雷·史密斯。当日，一级军士史密斯在巴格达机场附近执行作战任务，阵地被一点点吞噬，美军迅速组织反击。在炮火的掩护下，史密斯爬到被炸毁的装甲车上，用一支12.7毫米口径的机枪向敌人猛烈射击，击毙50名敌方士兵。布什总统在2005年4月初将荣誉勋章授予给了史密斯的家人。



勋章获得的代价远超出所获得的荣耀

获得勋章的人大都付出了高昂的代价，更多人丢了性命也没得到史密斯这样的荣誉。也难怪39岁的伯吉特说：“许多人没能获得这种荣誉，但我一点也不吃惊，要付出的东西太多了！”下面是一些在三场战争获颁荣誉勋章的军人例子。他们的行动，像勋章的其他获得者，付出的远远超越了他们所担负的责任。

在内战的时候，旗手是陆军中负有重要责任且最危险的工作。士兵根据旗帜的指示战斗，而紧握旗帜的旗手会引来敌人猛烈的火力攻击。在1863年11月16日，第17密西根州步兵团旗手约瑟·E·伯兰德尔参与的一场战争中，他两次受伤并失去一只眼睛，而他却紧握手中的旗帜直到他的团指挥官命令他休息。

另一个勇士是来自第82师的下士艾尔文·C·约克，1918年10月8日，英勇无畏的他在法国某地重创了德国军队。他的引证如下：“在牺牲了三位指挥官后，约克下士挺身而出，带领七名士兵，，攻下了一个机枪阵地，正是这个机枪阵地使包括他的排在内的四名军官和128名士兵丧生。”

1943年7月11日，来自第三步兵区师的罗勃特·克雷格在西西里的战斗中，率领他的士兵英勇作战。他的事迹如下：“陆军少尉克雷格开始着手确定和摧毁一个使他的部队停止前进的隐藏机枪阵地的危险工作。此前有三个军官的尝试已经失败并受伤。克雷格少尉在被发现之前在目标前曲折行进35码。在敌机枪疯狂开火之前他找到了机枪的位置。并行进在它的位置上面，然后用他的卡宾枪消灭掉了三个敌人。消除这一障碍后，他的部队继续前进。不久前进到一个山脊，克雷格少尉和他的排，在缺乏掩护和隐蔽的一个位置遭遇了大约100个敌军士兵的火力。为使部队继续战斗，他吸引了敌人的火力，使部队转移到山顶安全位置。由于没有生存的希望，他向敌人激烈开火，直到他英勇地冲到了距离只有25码的敌军包围里面。他消灭了5个敌军并击伤了3个敌军。敌人集中所有的火力在他身上，因此他的排撤离到了安全位置。克雷格少尉在敌人火力下英勇阵亡，但是他的英勇无畏激发了他的士兵与敌人战斗的意志，使敌人遭受沉重的打击。”

OK，以上就是在下所找到的和荣誉勋章有关的资料。错误或不足之处还请大家指证，通过以上资料相信大家也知道了，荣誉勋章作为最高荣耀不是这么好拿滴，十个得到此等荣誉的人有九个都长眠于地下。好在在游戏中我们不用担心这些问题，勇敢点儿、坚强点儿、开枪准点儿、地图再熟点儿，最高荣誉就是属于你的了。 文 9GIU

当游戏遇到成就



记得自己当初买X360时，玩的第一个游戏是《极品飞车：头号通缉》，当时还不知道有“成就”这么个东西，直到打败第一个BOSS后，突然跳出一行字“已解除锁定的成就”，便退出游戏去主菜单调查，这才发现有成就这么回事。那时并没有太在意，而随着时间的推移，越来越多的玩家开始关注起了这个可以说是比游戏本身还要虚幻的“成就系统”。最近在网上看到很多玩X360的同好都在谈论有关成就的问题，说国外有如何厉害的玩家，成就点数的网络排名前几位的都非常惊人，几乎是所有能玩的游戏成就都拿齐了，诸如此类的帖子看过不少，还有很多人也在炫耀自己拿到了某项成就等等。当然，作为人心所向的UCG，在写到相关攻略时，自然也少不了注明成就的取得方法，而现在又开出了“成就犯”一类的专栏，与玩家交流自己的成就取得经验。然而在看到上述这些现象后，本人感觉现在大家玩游戏的初衷已经变味了。对于游戏遇到成就，我有话要说。

游戏一定需要成就吗？

作为次世代的领头人，微软在游戏中加入成就系统的做法无疑是成功的。只要将游戏进行到一定程度，就能解开相关成就，获得分数，并且这些分数会影响玩家在LIVE上的排名。于是乎，很多狂热玩家便会为了拿成就而不停地买游戏（这在中国还好说，要是在国外可不得了），然后全身心地投入到成就的取得上去。成就系统牢牢地抓住了一部分玩家，让他们投入大量的金钱精力和时间。对于游戏发行商和微软本身来说，是有一定的积极影响的。另一方面，对于玩家来说，成就系统可以满足人们的成就感和攀比心，很多人在玩过360游戏后，再去碰别的平台上的游戏都会觉得没有兴趣，原因就是“没有成就”。我认为这就是成就系统所带来的负面影响。游戏本身作为一个虚幻的、不真实的存在，究竟还有没有必要把成就做为一种很高规格的设定，这是个值得考虑的问题。如果今后的游戏都向着“成就”这条路上发展，鼓励人们把玩游戏的主要目的变为“拿成就”，完全不顾游戏好不好玩、适不适合自己，那么，从这点上说，我认为在游戏中加入成就就有些不必要了。

成为一个非成就犯的理由

我成为一个X360玩家已经快一年了，这一年中我玩过将近30个游戏，而成就只拿过88个，总分也就两千多。这其中有些客观原因，诸如因为上学而没有太多时间玩等等。不过，主要还是因为我玩游戏没有冲着成就去玩，通俗点说就是，不为拿成就而玩游戏。首先，我不认为取得的成就点数能够用来攀比或满足虚荣心，如果说这些比游戏本身还要虚幻的东西也能代表什么并用来攀比的话，我还不如和别人来几盘对战，胜者为王，败者为寇，这样要实在得多。其次，成就的取得难度和所花时间不同的游戏有很大的差别，看看每期的“成就犯”栏目，你就知道了，因此单纯从分数上去看玩家是否强大，是否是达人，其实并不公平，（充其量只能说明他很闲或很有钱）而且一些厂商在设计成就时，有些解开成就的条件很无聊，也并不能用来体现玩家的水平。另外，玩游戏的成就感是否要通过成就来取得？对我来说当然不是，如果我真心喜欢某个游戏，只要我能深入了解并挖掘了这款游戏，就会拥有愉悦和成就感，这和成就本身并没有直接的联系。

当游戏遇到成就

当游戏遇到成就，我们该如何对待？我想这是个仁者见仁，智者见智的问题，对于一部分热衷于拿成就的玩家来说，当然是多多益善，能拿则拿的。而我的看法是，如何对待关键是看你玩游戏的目的是什么，这也是上面几次提到的问题。我的答案是：娱乐为主，攻关次之，成就为轻。游戏的主要功能是娱乐，这才是玩游戏的初衷。我的那88个成就都是在游戏过程中无意取得的，没有任何一个是特地去拿的。如果被小小的成就束缚了自由，那无疑是可悲的，当然，如果你认为拿成就才是你玩游戏的主要乐趣，那另当别论。

成就系统算得上是次世代游戏的一个革新之处，它应该会引发一些现象，成为玩家之间的谈资，但它所带来的趋势也可能使玩游戏变得目的性越来越重而娱乐性越来越轻，个人认为这种倾向会给玩家带来某种误区。当然，如何把握那还要看各位玩家本身的意愿了。

文 上海 刘文轩

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通道

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期为您准备的礼物



本期特别放送 40名

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- 各类ACG特辑专刊
- Q版小编形象随意贴（随机5款/人）

ACG精美周边



特别大礼！ 1名

- ●PVC、ABS等已上色完成品
- ●发售商：Bandai
- ●比例：1/200（全高约28cm）

《机动战士高达Seed Destiny》HCMPro版 毁灭高达

本期奖品由《模魂志》友情赞助

关于小编明信片等互动事项 Email hlwah

我正式看UCG已经有一年半了，虽然我之前还有看过，但只是草草地看，现在终于鼓起勇气，写信给各位，做一个尽职的读者！

在这一年半，我见证了UCG的一段历史，某些离开的小编，我觉得很可惜。就像猫太、小白龙、还有阿修罗。“读编往来”还有“小编寄语”令我印象最深刻，看到小编们的话，顿时有种相见恨晚的感觉，虽然我也算是半个玩家，但是以前却对“攻略”一无所知，玩的游戏都是别人推荐的，也全都是自己通关的……我很羡慕编辑们，你们每天都可以拼命玩，当然，玩只是你们工作的一部分，你们还要制作攻略研究、新闻情报、与读者互动解决玩家问题……哦，当然，还有赶稿。

回顾了一下，纱迦GG说UCG的明信片都是由小编们亲自设计的吗？好想要啊，最好上面有小编们的签名，或者是集体照，哈哈！其实我也想以高考名义“强迫”小编们要签名的，不过做人要老实，咱还有一年才高考呢，所以就不强迫了！我是好人吧？

好了，长话短说，我要去复习了，回见！

编 “亲自设计”谈不上，不过小编们在制作明信片时提出了大量的个人意见及修改方案倒是真的，然后由负责人统一整理起来传达给画师，继而才制作出一张张别具个性的小编明信片。在这里不妨小小透露一下：新版的小编明信片正在锐意绘制中，相信不久即可与读者们亲密接触哦！此外，不得不再次重申一下信件的落款问题——譬如您，亲爱的“hlwah”同学，我们也很想给您寄去明信片，但您的邮件中却丝毫没有任何地址信息……这种情况在发Email来的读者中很常见，望大家务必仔细对待。还有，由于假期时学校地址基本是无效的，所以请大家在寒暑假期间将邮政地址写为家庭住址，这样方能确保万无一失。

“游戏策划”知多少 广东 忽然一剑

今天看到了一则网站上的报道，《史玉柱：愿给策划高手1000万年薪》，文章里面这么说：史玉柱认为，网游行业最短缺的人才是策划研发人员。《征途》这两年一直在招聘这方面的人才，甚至让招聘人员把年薪开到1000万，但还是很难招到优秀的策划人才。文章里面虽然说的是网游，但是在国内，缺乏专业的策划研发人员，无论对网游还是对电视游戏，都是不争的事实。国内一些有能力开发得起电视游戏的公司，就是因为缺乏专业的策划研发人员，空有绝妙的游戏创意，但是却无法付诸实现，令人扼腕！

UCG作为中国电视游戏第1刊，我觉得，该为我们未来的“国产”电视游戏做点什么了。你们有机会接触国际上知名的游戏策划高手，你们可以定期做他们的专访，让他们传授一下，作为一个优秀的游戏策划研发人员，该具备些怎样的素质、如何写游戏策划案、一个成功的游戏策划案是怎么付诸实现的等等。而且，还可以鼓励广大的读者朋友，把他们的奇思妙想用游戏策划案写出来，说不定，哪个游戏开发公司看上了，一个属于我们中国人的世界流行游戏就这么诞生了！阿基米德说过：给我一个支点，我就能撬起地球。今天，你们UCG提供一个平台，明天，世界知名的游戏策划人，就会有我们中国人的名字。

胡言乱语了一番，让你们见笑了，希望UCG能真真正正成为我们国内电玩业界杂志的翘楚，每个游戏开发公司的老总案头不能缺少的一本宝典，祝愿你们越办越好！

编 欢迎各位读者朋友随时给我们来信写出您的奇思妙想，我们会择优刊登在“读编往来”中与大家共享。然而说到游戏策划这一层面，请不要怪我在给你泼冷水，但想成为一个游戏策划真的并不像您想像的那样简单。做知名游戏制作人的专访我们可以考虑，但就能否对国内玩家从事游戏策划行业起到引路作用这个问题，对于一个连基本的正版市场都不具备的大环境而言，我个人确实对此持怀疑态度。玩家们的热情确实是天地可鉴的，然而我们看到更多的则是梦想背后的残酷现实。举个例子，广州有位梁伟雄读者，一直梦想成为游戏策划，最近找到“机会”为一家手机游戏厂商做某款游戏的策划案，眼看着自己的心血一点点地交给人家，然而对方却以各种理由推托当初承诺给他的报酬，最后，人家的游戏出来了，而梁读者却被对方以“违约”等借口不但血本无归，还落了恶名，可谓人财两空。至于国内游戏策划行业的具体情况，在即将推出的《游戏·人》上会有业内人士亲自撰写的相关文章，感兴趣的朋友不妨请关注一下。

一位热情洋溢的MM 上海 臣臣

买UCG不算很长时间，当然比起那位拥有首期的仁兄，我这样的只能算是新进分子。早就想要给UCG写信了，苦于没有这个时间，就因为我的懒惰，这封迟来的信件一拖再拖……第一次买UCG其实是为了老爸，说起来我都不敢相信，我老爸，都40多的人了，对游戏那个狂热啊……小时候，在电脑还没有普及的时候，我家的游戏光碟就已经可以开店了。前年，我上高中，因为我老哥入手了一台PS2，所以，在我一针见血的“劝诱”下，成功地向我家的金库——老妈——申请得到一笔购买费用。于是在挥别5年的PC单机游戏后（金库死都不肯装宽带），我和老爸义无反顾地踏上了游戏机之路。

身为一个女孩子，我却一点都不像女孩子，也是跟走上这条路有相当程度的关系，嗯，应该说是“互相影响”。一直到初中，跟我熟识的都是男生，从小就混在男生堆里，什么爬墙啊，打野仗啊，踢球啊等等，再加上老爸大人似乎是想要把我往这方面培养，毛绒玩具之类的东西根本就是与我无缘，我的玩具箱里都是模型、汽车、变形金刚等等，连橡皮泥都不给我买……为什么身为一个女孩子我的童年这么悲惨？跟普通女孩子完全不同啊，我明明只是想普普通通的……

言归正传，从PS2入手那一天，我就开始买UCG了。最近，老爸正在极力鼓动老妈去买Wii，说是有助于身体健康，健身的话，我就免了，平时上课每天都有将近一个半小时的自行车程，锻炼的话，我想我是够了。想要我参加这次的鼓动计划也是不可能滴，不久前才在自理一半费用的前提下入手了我想了整整一年的新手机，电脑也才刚刚升过级，宽带也是两三个月前装的，所以老妈是绝对不可能再满足老爸这贪得无厌的要求的，更何况，老妈本身计划在今年底买液晶电视的……因此，这件事我连提都不会提。哎……即将迎考的人没有提任何关于娱乐方面要求的权力……

编 臣臣这篇来信洋洋洒洒地写了将近2000字，我们几经删节才整理成现在这个样子，但依然有种“碎碎念”的感觉（汗）。虽然这位臣臣MM在来信中大嚷“童年悲惨”、“只想普普通通的”之类的话，但字里行间却无时无刻不在透露着暗爽到内伤的得意，这样口是心非可是不对的哦（笑）。言归正传，现在喜欢游戏的MM真的是越来越多了，成都的杨琴、上海的草虫MAY、杭州的朱倩兰……看着读者来信中MM的比例逐日上升，不由得让小编感到果然是时过境迁（当年混在街机厅的几乎都是清一色的臭小子）……根据眼下的形式，我们可能将会考虑开设专门面向女玩家的特别专栏，还请广大女读者踊跃来信提出您的建议和看法吧！

本期问题

1. 您最近比较关注哪些游戏系列？
2. 您对NGC上的一些经典游戏系列感兴趣吗？如果是的话，那么都有哪些呢？（目前市面上的改机Wii已经可以读取特制NGC光碟）
3. 您觉得本次合刊中的E3相关报道内容如何？还有哪些需要改进的地方？
4. 请为本期中您感兴趣的栏目打分（满分100分），内容包括封面，前线、特快、攻略、研究、小说、光盘等，谢谢！

本期获奖名单将在185期公布

7B 互动信箱送礼名单

《变形金刚》擎天柱 北京市朝阳区 冯广镇　《变形金刚》威震天 天津市河北区 刘钊

赣榆	鲍洪林	广州	冯毅敏	南宁	林朝荣	哈尔滨	汤文彬	昆山	詹育晋
福州	陈榕生	上海	傅必亮	上海	马亮华	乌鲁木齐	汪雷	上海	张曦
蚌埠	陈旭东	天津	高腾	佛山	麦镇中	重庆	王冬	福州	郑嘉琦
惠州	陈之炎	哈尔滨	郭翀	东莞	莫云超	北京	王光辉	汕头	郑锦豪
南宁	邓永鸿	中山	黄家伟	张家港	秦卫波	湖州	吴泽超	张家港	周浩
南昌	邓宇曦	连州	孔令文	北京	孙殿斌	上海	薛春	珠海	周科延
北京	杜鹏	广州	梁剑峰	上海	孙佳慧	杭州	殷悦	杭州	周翔
柳州	范敏	广州	梁俊伟	哈尔滨	孙韬	石家庄	臧钰	杭州	朱倩兰

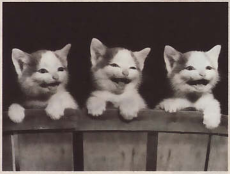
读编往来



邮编：730000
兰州市耿家庄邮局
99号信箱
游戏机实用技术杂志社
通信地址
Email:ucg@ucg.com.cn

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客！

主持：纱迦&玛娜
插画：阳光成员 无常量



★本期编辑部里最大的事件当然就是E3大展了，虽然今年的展会大为缩水，但小编们的关注热情却没有什么缩水，特别是12号～14号这几天，编辑部内时常都会传来各种奇怪的欢呼声、大笑声和嘘声，当然，还有众小编们忙得鸡飞狗跳的嘈杂声，你要问那到底是个什么声音？我也形容不出来。

★上期预告过的《洛克人ZX 降临》攻略，因为E3内容的扩版被无情删除。连续两期出现类似的安排，我们也很惭愧。在此向各位《洛克人》爱好者道歉，今后将尽量避免这样的情况发生。

★《变形金刚》的上映在激起了几乎所有小编的热血之后，又引发了编辑部的观影狂潮，许久未进行的集体观影会再度召开。不过由于电影晚上12点首映，第二天来到编辑部之后，满地在走的都是呈兴奋状况的熊猫眼。

★天气越来越热，每天只要一出门就会体验到汗如雨下的感觉，但是编辑部内仍然保持着四季如春的气候，很多读者来信提醒众小编天天吹空调时一定要注意身体健康，大家放心吧，我们一定会在坚守每天吹空调的底线下保持最佳健康状态，为大家奉献出最好的内容。友情提示一下，空调的最佳温度是26度以上。

编辑部 近期 IN 流行游戏 What's IN?

最具对抗性游戏

《WE10》(5人)

"输？我这辈子就没输过！"

——最近屡败屡战的卡伦之口头禅。

多人联机才是王道的游戏

《彩虹六号 维加斯》(2人)

新的地图包目前Xbox LIVE免费提供，走过路过别错过！

——GOUKI

如果你在《彩虹六号 维加斯》中体验的冲锋陷阵的英雄气概，那说明你真是白玩了。

——沉溺于多人联机的ACE飞行员

最具时尚脉络游戏

《铁拳》(10人)

《铁拳》与时尚流行界的规律总有惊人的相似之处：什么风都是一阵儿阵儿的！

——胜负师有感于近期豹王的大流行

最让人痛不欲生游戏

《机战OGS》(5人)

"《机战》的神髓去了哪里？去了哪里！"(回音状)

——面对RY(猜出来有奖)效果在本作被大幅削弱这一血淋淋的事实，D·S发出了难以置信的悲鸣。

最郁闷游戏

《怪物猎人携带版 2nd》(10人)

"能用金钱解决的问题，都不是问题！"

——怀揣几十万元却苦于找不到素材无法升级武器的D·S最近非常郁闷。

感染力十足的游戏

《漆黑》(3人)

在看了两个多小时的《漆黑》之后，我开始觉得自己变成夜行动物了。

——看到阳光就流泪的雨滴

UCG引发的"战争"

吐鲁番 刘强

黄金周与未来的LP到红山公园游玩，由于有些疲劳，所以想看会刚买的UCG回复下体力值！可LP却纠缠不放，让我无法移动……瞧我那无助闪光的小眼神。



印象最深的小编

何丽薇：印象最深刻的小编就是ACE飞行员～为什么？之前小编的形象还没有换的时候，我抓起铅笔，翻到小编寄语的那页，看到ACE飞行员的形象，就会忍不住做出削笔的动作……

黑龙江 郭翀：印象最深的小编是多边形大哥，可能是因为他在Game halo上亮相比较多，所以第一个对他有印象，有时去看他的博客，感觉挺直率的，又有思想，所以比较喜欢。作为一个动作游戏苦手的喜欢动作游戏的玩家，对于动作游戏达人的多哥也很是仰慕。

江阴 高文博：当然是玛娜姐咯～原因么，姐姐长得太像我的初恋情人了～太像了太像了，就是比她看上去成熟一些。

北京 孙殿斌：邪魔天使！感觉是一个日语很好的神秘人物……

福建 陈榕生：印象最深的应该是Gouki，原因很简单，觉得他的形象风格跟日剧天王木村非常相像。

朱倩兰：纱迦，最初看177期把"成就犯"当成了大姐姐……还有D·S，头发鲜亮鲜亮的～我最喜欢嫩绿色……

zhongweixu2006：很喜欢十六夜的小编形象，感觉像《圣魔之血》里的亚伯那衣服，那手套，那耳扣太像了，要是加上之前形象里的血红色大镰刀再配上一句"超微机器吸血鬼猎人16 40%限定启动"就更像了。

北京 杜鹏：印象最深的现役小编是星夜，在UCG这么长时间了，也算比较熟悉的一位了，星夜比较幽默，而且很有内涵，文笔也不错，就是字有待提高。

猛拍一砖

上海 陆新庆：我是一个对"猛拍一砖"不屑一顾的读者，因为在我看来，小编们也是人，免不了会犯错，更何况小编们每期的工作量又那么大。

但在看了第181期后，我终于忍不住了，因为在这期第10页"掌机普及度预测"这则新闻中有这样一句话：报告中同时也预测届时NDS的全球累计销量为6900万台，虽然远不及PSP，但对于索尼的第一代掌机已经算是不错的成绩……

肇事者



编辑部脑白金 壁纸猜猜看

由于很多读者写信来询问小编们的桌面壁纸、手机壁纸用的是什么，但是碍于版面的缘故平时无法放出，所以在合刊这个大好时节里，我们将为大家特别推出读编脑白金版猜猜看。下面公布的壁纸正是小编们正在使用的壁纸，每张壁纸都会有一点小提示告诉大家壁纸的所有人（实在太简单的就没有了），不过想完全猜对这些壁纸分别是谁的也不是件容易事哦，如果你有信心的话那就来信给我们吧，奖品是——没有奖品。


■这个太简单了，算是白送的。


■关键词是“加勒比海盗”


■编辑部里最华丽的人。


■看着这群美型的帅哥，什么都不用说了。


■这种诡异的风格……


■她的名字叫Megan Denise Fox，1986年出生，身高168cm，《变形金刚》的女主角。


■这张壁纸的提示已经够明显了……



■这是该小编惟一比较擅长的动作游戏。



？？？：提示来了！这个角色的名字用汉字写的话，最后一个字和我真名的最后一个字相同！
玛娜：（怒）读者才不关心你的真名叫阿猫还是阿狗呢，你这算什么提示。
？？？：……那好，这个角色的名字中，最后一个假名的发音和我小编名的第一个字相同，这下没难度了吧。


■英文Celestial Exporing的意思是漫游天际。



■？？？：“E3完毕后，更换一张表明立场的壁纸。”

最因祸得福的来信？

柳州 陈嘉：这几天我市连降暴雨，市区达203毫米，第二天雨总算停了，我出门不远便发现四周一片汪洋，路口沦为孤岛，只得坐在单车上与朋友边看热闹边聊天。第二天拿到报纸，上面有关于这场暴雨的专题报道，当看到第四版时，发现有一则新闻是报道我家附近那个路口的，还附有一张远景图，我在图中努力搜索了一会儿后，不禁为之一震。在图片下方偏左的地方有三个人在聊天，而右边那个，竟然是我！在这一刻我激动无比，兴奋异常，简直就是无法用语言来形容自己的心情，要知道这是我头一次上报。套用ACE飞行员的话说，一直不理解“因祸得福”到底是个啥境界？难道有些灾祸我们把它放在一边不理不睬就“得福”了？

好像我说的不是“因祸得福”，而是“顺其自然”吧，不过你已经理解了其中的精髓。每年这个时候全国南方地区都会普降暴雨，每当看到倾盆大雨从天而降时我就会想起98抗洪期间众多英雄事迹。

最邪恶的来信

江苏 詹育晋：180期的Mini DVD看过后，印象最深的是X360版块，其中提到51区，我突然想到贵刊全体上下，将玛娜姐先擒后绑直接送51区，如果可以的话向美国索要几百亿美元，外星人玛娜交给美国，这不两全其美。

（注：第51区被认为是美国政府存放、研究外星人标本的地方。）

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第128期、总第129期、总第132期、总第133期、总第139期、总第155期、总第160期、总第161期、总第164期、166～168期、总第173期、176～181期，定价：9.8元。

总第73・74期、总第114・115期、总第130・131期、总第162・163期、总第171・172期、总第182・183期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

Q&A

bekmen：是不是除了一些经常在书上出现的小编外还有很多隐藏小编？是不是可以给读者们爆料一下捏。

对啊对啊，详情可参见我小编形象身旁的那个生物，这些隐藏小编们会在晚上出来偷偷擦桌子扫地，打游戏写稿子。具体来说呢，编辑部是没有隐藏小编存在的，不过每个实习小编在成为正式的小编之前其实都会度过一段没有小编名的实习期。



安徽 陈旭东：下个星期就考试了，可是自己一直没什么干劲，有时在想如果有像《通灵王》里安娜那样的未婚妻，我一定能成为一个伟大的人。

我觉得有安娜这样的未婚妻，一定会被逼着拼命赚钱的……

江苏 秦卫波：这是我第一次看《游戏机实用技术》，内容很不错，就是杂志的名儿太直了，改个酷一点的吧，如游戏巅峰之类的。

老话题了……考虑到有很多新读者，这里再解释一遍吧！杂志改刊名是非常困难的一件事，不是说我们觉得不好改了就行，而是要经过国家有关部门的批准方可更改的，像我们这种办刊已经快十年的杂志要改的话非常困难。至于说改什么名字，我觉得以前有位读者的创意最好——《游戏》！

小泪：暑假啦，不过我的PSP在放假前被老师收了，痛啊，最惨的是那天下课我在学校窗口刷系统，刷到一半，突然一坨鸟屎不偏不倚落在小P上，那也就罢了，但是老师这时走过，一把将小P夺过(这老师大概至今还在洗手吧)，我说："老师我还没关机呢！"老师潇洒地说我帮你关，过了几秒我才发现我在刷系统……我的小P……唉，PSP没了，众小编看我那么可怜就给我一台NDSL吧。(甩泪中)

看在你如此倒霉的份上，就给你一台NDSL吧。来人啊，把昨天我用纸糊的那个NDSL模型拿出来……

江苏 商量：多哥应该是第一个在DVD上露脸的吧，样子是蛮出乎我意料的，朋友看了之后也很惊讶，说："他就是多边形？怎么看也不像是玩游戏的啊？"多哥给我的第一感觉像是初中里无所事事的电脑老师，也很像作市场调查的那种专业工作人员，难怪业界的信息多半是由多哥制作的。最令人吃惊的还是胜负师，在那场猴球表演中，我等ACT饭兼胜迷得以一睹传说中的动作达人的尊容，实在是……这也太正经了点吧，别说是玩ACT，实在很难把他和手柄联系在一起。

还好您说我"正经"，我的内心还没起什么涟漪，要是说我"不正经"或是"假正经"我还真得郁闷上十天半个月的。

上海 Mayday：在看本期(7月B)"游戏进行时"的《真・幸运星～启程～》(59页)时发现第一段第八行的一句句子读不通("……，玩家可以在秋叶原和此方家附近……")。反复玩味了几遍后继续往下读，才猜测出"此方"大概是日本人名。随后立即想起了4月B的那个认为玛娜有孙子的冷笑话(100页)。故想建议小编以后写到人名(尤其是日本的)、地名、游戏方面的专有名词等容易引起误会的词汇时能够像游戏情报站中的小贴士注明，或像有些词典中在这些词下方划条线表示。相信这样以后就不会有误以为玛娜已经当奶奶，和多边形参与游戏制作等尴尬情况的发生了。

其实现在这样倒也不错啊，你看你已经记住了此方这个名字，广大读者也都知道日本有个"我孙子"的姓氏了。如果当真写上"我孙子是日本姓氏，不是作者玛娜的孙子"这样的注释，估计大家看过之后只会觉得别扭吧……

这么一说我发现小编们的名字还真大众……顺便一说，雨滴、晴天、星夜也是时常出现的高撞车率名字。

广东 朱日哲：未来的四个月都有展会，是不是意味着未来四个月的UCG都是合刊啊？

天机不可泄露！总之请留意每期杂志的下期预告，未来四个月定然是好戏连台啊！

AYU：最近几天我老妈老是说我沉迷电脑游戏，说实在我玩电脑时间是长了一点，但我只是下载ISO游戏，我没玩电脑游戏，她居然敷衍我那伟大的TV GAME玩家灵魂！

你这完全是在上演现代版"掩耳盗铃"。

其实我当年也经常使用这样的方法，我的名言：晚上12点以后玩游戏不算玩游戏，因为别人都睡觉了，利用睡觉时间玩游戏不算玩游戏。

天津市 刘钊：工作一年了，自己碰的游戏越来越少，甚至以前感觉绝对不能放弃的神作也就那么回事了。自己还是很想玩，但似乎有心无力了，做个成年人真好，但是如果能做个可以支配自己时间，可以让自己睡到自然醒，让自己有时间去适当放松的成功成年人自然是最好，但愿自己能做这样一个成年人吧，在这之前希望我还保有一颗游戏之心。

欧阳煜：这是我的一张PS作品，这张作品属有感而发。某日整理电脑突然发现电脑中堆积的PSP存档竟然有一屏之多，再看看电脑中存储的iso游戏其数目更是惊人，更别提我的盘包中还有一绝对压倒性数目存在的PSPiso游戏DVD。那些游戏存档大都是只有几分钟游戏时间的所谓"试玩档"，其中不乏经典大作(《MGS OPS》)。而那些iso长期搁置在电脑中大概早已"灰尘满面"了。看到这些不由地心里涌起一种莫名的负罪感。我是一个Light User么？我不是。但一个游龄十多年的老玩家为什么会变成这样？转头看看躺在PSP包里的两张记忆棒，再看看我的PSP系统——3.40OE-A，我似乎明白了什么——PSP，是我惯坏了你。



编注：玩游戏久了，越来越体会不到其中乐趣，工作了之后，没时间也没精力玩游戏了，这些都是作玩家经常会面对到的问题，在这里，送给大家一句话，精心游戏，体会乐趣，希望所有人都能真正做到玩游戏，而不是被游戏玩。

本期最怀旧读者

西安 陈思危

哈哈，老照片了(能看出来是啥吧)，在新的《EVA》即将推出之时，我也来凑个热闹。

[编注：……老读者应该能看出来这个东西的年代吧。]



天津 郭子行：在前几期看到ACE飞行员想中500万？教你个阴招，只要你能弄到那些乒乓球，保准让你中，而且别人绝对看不出来，把你买的号码那些乒乓球在事先准备好的热水中泡一会儿，结果准是那个中奖号码。

告诉你我的近期战绩吧。最近两周我中了两个5元奖，投入资金为30元，累计亏损20元。

江苏 神一般的存在：我很想知道，小编们在玩游戏时都有什么习惯？比如，边玩边吃，边玩边电话，边玩边剪指甲，边玩边放风筝，边玩边背单词……还有什么，喜欢在玩前去厕所解放一下啦，玩前打一套太极啦，玩前吃碗拉面啦……当然，小编们的习惯一定比我想的要华丽得多啦。

所有编辑都有的共通习惯就是——打到精彩的地方时按一下暂停，然后转身高呼："XXX来了！大家快点过来看！"然后顷刻之间此编的座位便被围得水泄不通。

天津 花雨伞：为了让你们登我的信，我只好使出杀手锏——把我之前看到玛娜MM的卡通形象而对她真实形象的想像倾吐出来了！那就是一个很胖的头发长长的，带着眼镜的，一手拿手柄一手拿一袋薯片傻笑，喜欢穿黑T恤，为人老实厚道却又爱看恐怖片的形象哈哈！我知道此信若是被玛娜MM先发现必定大吼一声引起众小编注意而把我的信登出来，若是被其他小编先发现，为了调侃一下，也是会把这信登出来滴哈哈哈，玛娜MM不要见怪哦！

现在的孩子都不善良了……记得我小的时候，那是死心塌地地认为小编形象是按着真人画的呀，简直超憧憬充满了花样美男的编辑部，誓死要一睹众男编风采。

苍翼：各位小编你们好啊，我是我班的PSP特种部队的最高统帅，我们现有一个问题想请教众多位小编，岁月如歌，很快就到了分科的时候啦！因此有N位(不是N位是(N+1)噶平方位)臭味相投的将领们要我问你们当初读高中时你们是选择什么科的啊？所以小编们Help啊！本来我们已经做好了觉悟和骑士道精神，挥动着千斤重的笔填好了心目中的学科，但是因为班主任的几句话就把我们的决心和觉悟给打倒了，使我们再次陷入选科前所承受的烦恼，郁闷ing啊！那张选科的表格都被我们涂到比雪还要白啊！小编们你们当初是选什么学科的啊？请你们一定要讲给我们听啊！拜托了！

和你们这些早上八九点钟的太阳比起来，我们已经是半截入土的人了。而且现在学的科目也和你们有着巨大的差别，我们当年只有文科和理科两种，所以全部编辑自然不是文科就是理科了……实践证明，玩游戏与分科没有任何联系……

evawang：上个月老爹老妈张罗着搬家而我由于在外读大学，所以没有参与到搬家的行动中去，并将我的东西全全交给老爹老妈去搬，结果这个月回到家一看，以前收集的UCG等杂志全都消失了。一问之下，老爹说："看你那一堆杂志放那，又重有没用，就卖给收废纸的了。"听完偶当场昏倒。

大家如果上了大学，记得和家长们说，千万不要在大学期间搬家啊。

你还算好了，搬家才被卖了杂志，有很多读者就是出门转了一圈，或者上完学放学回家，就发现收藏品被洗劫一空。



E3特别版《非洲》的真相？

自从PS3游戏《非洲》公布以来，就以其华丽的画面，真实感十足的场景，以及难以想像的游戏方式征服了许多人，在本届E3举行的同时，虽然《非洲》没有出展，但是随着发售日的临近，它再次成为了编辑部关注的对象。

一切故事都由纱迦的一句话引起……

说起来……我记得以前有人猜测《非洲》是动物们通宵打麻将的TAB。

这句话引得众编辑纷纷放下手中的工作，开始推测起非洲的游戏类型究竟是什么。

最有创意的推测

我猜是《动物管理员》大型版，地图上分格子，相同的3组动物出现在横竖相连的格子里就会消失，或者是《大家来找茬》。

可能是脑白金，今年E3就会公布后续影像：请大家猜一猜屏幕上现在出现的动物是？猜熊猫请向左晃动手柄，猜斑马请向右晃动手柄，猜青蛙请向上晃动手柄，猜人类请直接关机。

最有可能成真的推测

我觉得是PS3机能演示软件，和买家电时的视听测试盘差不多，以后PS3摆在柜台里卖时，就一个《非洲》从头放到尾。不过从场地来看又像是《大众高尔夫》，《非洲》=《大众高尔夫》隐藏服装版。

我觉得是SLG模拟类游戏，要扛着摄像机拍纪录片，或者养动物。

肯定是教育片，告诉你什么时候哪里的动物会有什么活动，然后就要你扛摄像机去拍，拍得好就得分高，就像《摄影棚》一样。顺便提一下，《非洲》的全部收入将会捐献给在黑非洲饱受饥荒与病毒折磨的孩子们。

应该是育成类，或者类似《主题公园》的经营类。（经营一个大草原？）

可能压根就不是游戏，就是个技术演示片。

最天马行空的推测

其实是《WE11》！《WE10》就有Cos动物。（……这也太夸张了吧）

我猜吧……是动物恋爱养成AVG。

我猜是FPS游戏，或是《非洲无双》，当然，最保守的猜测是语言学习软件，游非洲学外语，中文部分直接用《动物世界》。



进考场记

广东省 梁梓君：临考前一天，我们的数学老师看到讲台有份《中学生必背古诗》的资料卷，她说："啊！在临考前就赠你们几句话，啊！来，让我看看。嗯，选《岳阳楼记》的几句话改一下。"

《进考场记》

进考场，先观卷。不以题易而喜，不以题难而悲。你难人难，你易人易……

之后就没有了，她说："不写了，太难写了。"

游戏机实用技术 2007年9月B

关注大作最新情报
暑期攻略一网打尽
特企特稿精彩无限
小说回廊继续奉献

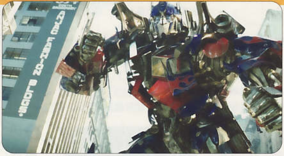
四大展会仅完其一，
更多精彩请关注UCG！

小编寄语

努力工作，拼命玩！

Editor's BBS

●共同话题



星夜

《变形金刚》刚上映的几天内，每天中午吃饭几个小编就开始讨论个不停，实在是痛苦啊……等这期E3合刊做完后说什么也要到电影院里弥补缺憾！

玛娜

我为什么不看《变形金刚》？对于编辑部内少数没看这部电影的人来说，这是个严肃的问题，最正确的答案就是，去电影院看太贵了，等我等到DVD出了再说。

雨滴

貌似童年里我很喜欢《变形金刚》，还买了擎天柱大哥的模型，但是……现在我对这动画竟然怎么回忆也想不起来了，难道是我真的老了吗？

火云

为了它，编辑部一半以上的同事都在同一天进入了电影院，这说明这部电影有多么的出色，除了隐形广告（已经到了明目张胆的地步了）有点多之外。

泰坦

《变形金刚》给了我久违的震撼和感动，强烈推荐。就算是之前对变形金刚完全不了解的新生代弟弟妹妹们，也一定会看得热血澎湃。不过这部片子也有个小小的不足：登场的角色太多，片长有限，导致看到后来混战时经常会分不清敌我。

胜负师

半夜看首映对我来说是初体验，毕竟在2007年7月11日之前还没有哪一部电影值得我花这个钱和时间，直到《变形金刚》的出现。二十好几甚至三十出头的一群人看电影时兴奋得像群孩子，这样的经历相信会让人终身难忘。

GOUKI

UCG的《变形金刚》观影团首批有12人，第二批有16人，后面陆陆续续总共有超过40人观看了这部电影。用"More Than Meets The Eye"其实是最能形容观看这部电影的感受的。没说的，做完合刊再去看一次。

ACE飞行员

在电影院看《指环王》我居然睡着了；看《金刚》我中途抽了根烟；看《007 皇家赌场》我在小声和一女生说话……只有《变形金刚》让我张嘴看了两个半小时。

十六夜

无视剧情，要看的就是这些金属大家伙翻着跟头变形！

卡伦

为什么没有机械恐龙？为什么没有合体机器人？为什么没有铁甲威龙和猛大帅？为什么要给激动不已的我们留下如此多的期待？我靠，为什么至少还要等两年我才能看到第二部！

晴天

在看过《变形金刚》真人电影版之后晴天再次深切地感受到了"儿时的记忆永远无法忘记"的真理。

邪魔天使

看《变形金刚》被大黄蜂那湛蓝的眼睛萌到了，还有男主角和大黄蜂、擎天柱和威震天以及N个CP的互动，果然我看东西的角度就是不同啊。（坚定地握拳）

D·S

观影时女友突然发问："汽车人是好人还是坏人？为什么是好人？"……说实在的，我很想当场为她解释清楚这一切，只是片长恐怕不允许……>_<

纱迦

我们儿时有无数经典，但有几个会像《变形金刚》这样砸1.5亿来重制呢？所以看完电影后从不抽烟的我也想找根烟来掩饰我心中的伤感了……

多边形

看完电影的中毒症状就是：那几天早上在洛杉矶的高速公路上的时候，看着身边驶过的十八轮大卡车，总觉得它们会突然变成擎天柱大哥。



□在E3的那几天里，每天行车的路线都会恰好经过洛杉矶会展中心——也就是往年E3的举办地，看着门可罗雀的会展中心，在夕阳的环绕下显得尤为孤苦伶仃……

△在E3的那几天里，每天早上起床后第一件事就是打开电视看CNN和NBC的新闻节目，居然连续好几天都看到了有关中国的新闻，可惜都是负面新闻……

○在E3的那几天里，每天吃得最多的食物就是牛排了，恰好本人最喜欢的肉类就是牛肉，每天大快朵颐的感觉挺不错，惟一的感叹就是美国人烹制食物的方式实在是过于简单，有点糟蹋了美味的牛肉……

×关于以上"在E3的那几天里"更详细的部分，烦请各位读者老爷关注下期杂志的《E3游记》，这次时间太紧，实在写不过来了，望各位见谅Orz……



◀在美国某苹果专卖店里体验了一把iPhone，一拿到手上就爱不释手，足足在那里把玩了快一个小时……



●真是不买索尼，不知道苹果的好。前两天受到蛊惑，购入SONY的A806，使用SonicStage4.3传输音乐，这倒霉软件居然不支持刷新原始文件的曲目信息标签，不能重新载入文件夹：如果你改了一首歌的标签信息，你得在SonicStage里把这首歌删掉再添加一遍，然后手动删除播放器中的相同歌曲，再将新改的歌同步到播放器……SONY想要新品Walkman抢占iPod的市场，还是好好研究一下iTunes的人性化设计吧。



◆一个朋友居然花了700元买了WS和《机战COMPACT2》以弥补学生时代的遗憾，听他说起这事让我想起了我在有PS2的时候还去买了SFC，也许对于我们这种人而言购买老主机是一种对过去的纪念吧。

◆E3就这样结束了，没有特别的惊喜，期待今年的TGS了。

◆去看了China Joy的朋友回来兴奋地告诉我她拍了好多帅哥，但抱歉，二十八岁以下的就别给我看了。



★上期由于要制作《玛娜传奇》攻略的关系，《梦幻骑士6》的进度不得不中途停滞下来，所以最近便利用制作合刊的空余时间开始恶补进度，不过这次官网太不厚道了，居然不提供壁纸下载，郁闷ING……

☆最近每天晚上睡觉时总会被寝室中诡异的笑声所惊醒，坐起身来一看，原来是手捧PSP正在看片的《游戏城寨》编辑白夜所发出的，至于之后的事情，大家也可想而知，晴天再次被拉到了新一季的"日剧观赏团"中（看来自己太容易被别人影响了—_—b），目前已经锁定了以搞笑为主的《偷偷爱着你》和《父女七日变》，偶尔放松一下似乎也蛮不错的（笑）。

★下周准备和众好友去观看《哆啦A梦剧场版 大雄的恐龙》，对于这部曾经给自己的童年留下了许多美好回忆的动画，首次在国内上映自然也是意义重大，不支持怎么行？

☆看完今年的E3之后似乎对9月的TGS更加充满了期待，不知道到时候又会公布什么爆炸性新闻呢？尤其是海量的日式游戏，出手PS3的时候到了吗？



▶最近好不容易找到的靓图，各位"《工作室》系列"FANS都能认出她们是谁吗？





※ 上一季《求婚大作战》的结尾实在是让人汗颜啊，我宁可他是个悲剧啊悲剧，别搞得那么乱七八糟。本季《花样少男少女》和《贫穷贵公子》选角选得让我有点抽搐……不知道是不是我审美观有问题……OTL

※ 看了三年的选秀比赛，头一遭摔到了07好男里头，眼看欣赏的大王、小松相继落马，只有把希望放到了殿下身上……结果，7月14日还真是让人郁闷啊！



●与其僵化重复地做，不如认真仔细地想。不过，光想没用啊，归根结底你还得将思考的东西进行实践，这才能逐渐向着自己期望的方向不断进步。

■强烈推荐——陈奕迅《好久不见》

★一转眼，整整一年就已经过去了啊。我本以为自己随着时间的推移会慢慢转变，不过可惜的是，一切都变了，只有我没变……



★E3自然是本期所有人关注的重点。相对于《光环3》，16更倾向《COD4》，蓬头垢面打了好几代"2战"，现在终于有机会鸟枪换炮拿上高科技武器了，现在惟一要解决的就是手柄振动问题……手柄没振动真的很让人不适应，希望厂商厚道地早已经在游戏中内置了震动程序，千万不要像当年一样整出来个"振动版"再敛一次……

★说到日本厂商的不厚道，NBGI确实应该被赞一个。《皇6》的试玩关完成度很高，场面与环境度做得相当出色，游戏品质已经不用担心了，剩下的就是看网络联机方面会给我们带来怎样的惊喜了。



Ⅰ这段小编寄语写在E3合刊制作过程的尾声，虽说胜利在望，但一想到《游戏·人》紧随其后，不免觉得有点苦海无边的意思。当然，每次截稿日苦尽甘来的感觉也挺受用。用比较装X的话来形容：编辑职业是一种矛盾的综合体。

Ⅱ为像《铁甲飞龙》的《龙穴》、像《战神》的《天剑》、像《蜂手神探》的《枪神》和什么都不像的《小小大星球》摇旗呐喊，就算这些都是"雷"我也不怕。俗话说得好："没有踩爆过一百颗'雷'的玩家不是真·玩家。"（众人：这是哪门子的俗话啊？）

Ⅲ我正在猜想，在不久的将来评论游戏时会加上一条新的评判标准：3D角色造型与原画设定相比的还原度。很显然，《天剑》和《失落的奥德赛》是这方面的反面教材。



▶《天剑》的人设美，看来得想办法搞本原画集了。



●在截稿之前抽空看了中国对伊朗的那场比赛，在中国2：0领先时居然想到了十年前金州的那场惨败，幸好那时伊朗的黄金一代现在留在场上的只剩下马达维基亚一人。最后平局收场对中国队依然不利，中国将在郑智与李玮峰都被停赛的情况下迎来最后一场生死战，也许读者拿到杂志后中国队已经被淘汰了吧……

●E3这次真是太不厚道了，最期待的《生化危机5》与《寂静岭》都只公布了不到一分钟的影像，后者甚至只有一个概念LOGO，还好《杀戮地带2》与《使命召唤4》的出色表现，没有让人失望。



本期主题：热血沸腾

最近看了几个关于《寂静岭 起源》和《寂静岭5》的预告片，不由得热血沸腾起来（某人语：《寂静岭5》那个啥都没说的预告片你是怎么看出热血来的？），嗯，总之，我感到十分的热血沸腾，恨不得马上冲去抢一台PS3或者X360回家，不过在这之前，还是先找个PSP比较好……



★《杀戮地带2》预告片刚公布的那天反反复复看了不下10次，最后一次是用家中的投影器看的，嗯！看完之后激动无比，碰巧刚好在QQ上遇到D·S，于是忍不住说了一句："这个预告片一定要用大屏幕看，越大越好！"没想到又被怀疑是在炫耀了(T_T)天地良心啊，用投影器确实比之前用普通显示器震撼太多了。今天得知《掌机王》的Liky也要买投影器了，嘿嘿！改天也去观摩一下。

★老实说，《使命召唤4》的感觉比《杀戮地带2》还要震撼一些，主要是后者的画面太黑了。Infinity Ward的实力实在是越来越强了！



◆E3的规模虽然缩小了，但所展出的游戏数量简直多到"令人发指"的地步，从8月份的《枪神》开始，单单只是一台X360就已经够对付今年了。

◆《使命召唤4》表现出了令人惊喜的高品质，是我心中今年E3的最佳展出游戏；除了那些超级大作之外，自己关注的几个作品还有《时空穿梭》、《恐龙猎人》、《特技人 点燃》、《旋转泡泡球2》；不看好的游戏是《杀戮地带2》、《龙穴》、《天剑》以及《荣誉勋章 空降兵》；最失望的事情是没有看到《街霸ⅡX高清混合版》的实际游戏画面以及《MGS4》没有提供试玩；最惊喜的，当然是《生化危机5》公布新预告片了，听说下期还会有新片段放出，太棒了。



〓制作秘闻一：本期的影像版特企"十大游戏COS秀"整个制作过程历时将近2个月，主要是素材采集着实让人头疼，其中尤以《300》为甚，为了录制那段打斗戏，我不得不连续找了三个版本——最初入手的Z版查居然是删节版(晕@_@)……

〓制作秘闻二：拜合刊所赐，《机战OGS》攻略篇幅严重犯规，一审定稿时达到了令人窒息的18页，后经索法伺候，剁去了两根手指(内部黑话，意即删节2页)，才没有引起众怒。-v-b

〓制作秘闻三：由于某不可抗力因素，本期的特别企划在排版中途被紧急叫停，至今前途未卜……唉，也怪自己做事考虑不够周到，吃一堑长一智吧。

〓制作秘闻四：制作以上所有内容时恰逢赶上三年来的第一次搬家……7月，地狱一样的7月……



◀ 偶然看到的一个建筑物外景，看起来还真像某台次世代健身器材。



★虽然总说《机战OGS》玩着没劲，不过还是打到通关了。这回换乘后各机师的台词千变万化，其中水谷优子配音的"优秀"姐最赞！为了听她的搞怪语音，从20话开始我就没让她开过白骑士了……

★一直吹嘘说要游泳，其实今年入夏以来还真没碰过水，这样下去真的不行啊！看来只好买辆单车天天去老编辑部附近的游泳池了——先骑车至小区门口，再跑步至游泳池，最后畅游一个小时——这不是铁人三项么？



▶"《蔚蓝依旧》系列"新作公布！而且8月2日就要卖了！这期做完就去买Wii！在此强烈推荐这款游戏，可惜这期的"前线狙击"被砍了……



◆本月三最如下：

近年来让我觉得最值观赏的电影——《变形金刚》。好长时间没有体验被人感动的感觉了，本月最让我感动的人是手机推销员英国人Paul Potts。年度最期待游戏是《使命召唤4》。

◆每次开完E3总觉得好累，除了接下来的众多工作安排外，由于过于关注E3展会而导致休息不足也是个很重要的原因。

全球最大网络书店亚马逊读者书评满分之作！



小说回廊 FICTION HALLWAY

原著 ゆうき りん　译 清雨　编 D·S　美编 anubis

狩猎守则

《怪物猎人》官方小说(下)

前情提要

第一次和别人组队狩猎的新手猎人吉格在闹了无数的笑话之后终于顺利完成自己的任务，看着同伴打倒了强大的雄火龙。但就在一行人准备剥取尸体上的材料时，几十名自称“爱·飞龙”的怪物保护组织成员在一名金发少女的带领下闯入狩猎场向几位猎人抗议。尽管他们很快便离开了，但艾尔梅丽亚在与“爱·飞龙”成员的争论中说的一番话却让吉格若有所思……

人物介绍

吉格·格兰斯特
Zeeg Grandest
刚刚从乡下农村来到城市的十六岁少年，使用武器为大剑，憧憬能成为一个有名的猎人。

艾尔梅丽亚·弗兰伯特
Elmeria Franport
十五岁少女，使用武器是角龙尾锤，说话尖酸刻薄，特别是对吉格更为毒辣，她的猎人等级很高。

卡诺恩·德农
Gannon Denon
年过半百的壮汉，与艾尔梅丽亚一起组队狩猎。武器是名为地狱之炎的长枪，平时总是沉默寡言。

弗雷迪奥·哈特
Fradio Heart
与艾尔梅丽亚和卡诺恩组队的枪手，武器是强击火炮，对毒怪鸟近乎偏执地热爱，是队伍中的润滑剂。

第三章 爱·飞龙（后篇）

“对了，你到底是怎么想的？”

在回城的马车中，四人被装满了火龙甲壳、火龙骨髓以及被拆散的帐篷等物品的大箱子所包围，但不知怎么回事，很长一段时间里大家都保持着沉默。这个时候弗雷迪奥突然抬起头开口了。

他从刚才开始就一直在充满感情地抚摸着强击火炮上用毒怪鸟皮装饰的部位。

四人现在离狩猎场已经很远了，打倒雄火龙也已经是两天前的事。虽然为了防止在回城途中有什么事发生，一行都人都还穿着防具，但上面的粪便早已用营地里的泉水清洗得干干净净，也做了必要的防锈保养。

再过几个小时就回到城里了。

但吉格心灵深处的火焰还没有熄灭。

虽然他明白不睡觉是不行的，但一闭上眼睛脑海中就会出现雄火龙那巨大的身影，这让他浑身颤抖，根本没办法入睡。

不过那并不是“恐惧”，而是一种近乎于亢奋的兴奋感觉。

他终于明白了猎人为什么要与飞龙搏斗。

当然，吉格从立志要当猎人的那天起就希望有一天能与雄火龙正面交锋。但这种想法就像小男孩希望自己有一天能成为骑士，小女孩希望自己有一天能成



为公主一样，与其说是“理想”，倒不如说那其实是一个“梦”。

但当他实际目睹那巨大的身体时，忽然感到自己似乎被这种“壮观”所吸引了。认为能与它作战是一件极其壮美、极其值得骄傲的事。

不过对弗雷迪奥钟爱毒怪鸟这件事吉格却始终有一种别扭的感觉。

“什么怎么想的？”

听到吉格的反问，毒怪鸟面具下的眼睛动了一动，紧紧盯着他。

“是火龙的捕获数量问题。他们一直在调查雄火龙的数量，想尽量掌握得详细一点。根据他们的调查，目前雄火龙很有可能因为我们的猎杀而濒临灭绝。这一点似乎有些麻烦。”

“不可能的。”把身体靠在木箱上闭目养神的艾尔梅丽亚开口说道，“猎人集会所详细地掌握着它所在区域的怪物情况。如果不是这样猎人就成了无法控制的团体。对吧，卡诺恩。”

壮汉重重地点了点头，表示他完全同意艾尔梅丽亚的意见。

“但不只是那些隶属于集会所的人才会去狩猎吧？有很多像吉格这样与狩猎区挨得很近的自由猎人，还有一些流浪猎人。特别是后者中有的人不仅技术出众，对待事物的方法也有问题。他们有的是因为不认同集会所的方针，有的是完全无视猎人的行动准则而遭到了驱逐。”

“你想说是这些人滥杀了雄火龙？”

“没错。”

艾尔梅丽亚睁开眼睛看着卡诺恩：“你怎么认为？”

“也不是没有可能。”

“这样啊……不管怎么说，还是先向集会所报告这件事吧。要是流浪猎人真的突然全体出动去杀火龙，那帮人大概还会像今天这样来找我们的麻烦。真是倒霉啊……”艾尔梅丽亚说完便撅着嘴巴呼了口气。虽然说话的口气和内容已经像个大人了，但有时还是会透出与年龄相称的幼稚表情。

脑海中闪过一丝“好可爱”想法的吉格立马有些慌神。不可能的……她明明把我教训得那么惨。打消这个想法后，吉格开口说：“但、但如果真是这样，为什么这类委托会突然增加了呢？”

虽然提出了问题，但艾尔梅丽亚似乎一点也没把他的话放在心上：“不知道。”

（不可原谅……光这么一句话就把我打发了……她果然一点都不可爱！）

吉格现在认为刚才觉得她可爱的想法一定是幻觉。但总觉得很生气，于是满脸怒气地靠着大桶站了起来。

马车里忽然充满了一片几乎令人窒息的诡异空气，不知怎么回事，就是让人感到有些焦虑不安。

弗雷迪奥就像是在享受这一切似的，忽然从面具下面传出了笑声：“呵呵，这就是青春啊。”

“你说什么呢？”

“没错，你到底在说什么啊，弗雷迪奥。”

“哈哈，请不要在意。卡诺恩，你不要瞪着我嘛。还是接着刚才的话题说，如果情况太过严重，说不定会惊动‘工会暗夜’。”

“工会暗夜？”吉格一听到陌生的词汇立刻就忘记了刚才的对峙场面。

艾尔梅丽亚打消了准备开口的想法，让弗雷迪奥代她回答。

“你不知道吗？那是猎人集会所的一个下属机构，主要负责计算委托的报酬，与王国、领主等狩猎场的土地拥有者交涉等工作。不过他们真正的职责据说是做一些见不得人的事。”

“见不得人的事？”

“你怎么这么多问题？”

被揶揄的吉格不甘示弱地对着艾尔梅丽亚做了个鬼脸：“没办法，我就是不知道嘛。村长他也没说得这么详细啊。而且我差不多刚刚登记就被你们拉来杀火龙了。”

“你的意思是我们给你添麻烦了？那是我该说的话吧。”

“我可没那么说！我的意思只是我根本没有时间去了解这些东西！”

吉格和艾尔梅丽亚两个人都站起身来互不相让地瞪着对方。

“喂，你们两个。”盘腿坐在地上的弗雷迪奥将强击火炮放在两腿之间，伸出手打断了两人，“不知道我们告诉他不就行了么，总比那些不懂装懂的人要安全得多。如果同伴中间有个爱说谎的人可就麻烦了。对了，毒怪鸟那艺术般的装死就是一个很好的例子，如果有人误以为已经胜利就贸然靠近的话……”

“弗雷迪奥……”卡诺恩那低沉的声音打断了枪手关于毒怪鸟的喋喋不休。

虽然面具下的眼神显得有些不满，但他并没有抱怨什么：“不好意思。”

轻轻地晃了一下脑袋后，他又转而面向吉格：“回到刚才的话题——之所以这么说是因为关于工会暗夜其实是执行暗杀任务的传闻一直没有断过。也就是说他们是以人类为狩猎对象的‘猎人’。”

“杀人？”吉格不仅瞪大了眼睛。

对猎人来说，不对人类出手也算是他们的骄傲之一。但由于其中有很多是性格粗暴简单的人，所以经常会发生打架斗殴等事件，而且只要对方不先打退堂鼓，那另一方就一定会死磕到底。一般情况下集会所在处理这样的事件时只能采取恐吓和威胁措施。

“那样还配叫猎人吗？”

“但他们的确是猎人，虽然我也很讨厌用这个词来称呼这些人。不过猎人集会所里有这种人也是众所周知的事实。所以集会所也有责任清除这些对同行充满恶意、品行极为不端、给猎人队伍丢脸的人”

“你可别被欲望支配而干出一些见不得人的事啊。”艾尔梅丽亚带着嘲笑的表情说道。



“我才不会呢！”

“那样最好。要是早上起来之后走到广场上不小心发现干枯的喷泉里全是自己的血，那就算起得再早也没什么意义了。”

“呵呵呵……的确发生过那种事。”弗雷迪奥的话让吉格心里一震，他原本以为那只不过是一些老掉牙的威胁。

“真、真有这回事吗？”

“是啊。那好像是半年前的事。虽然猎杀任务目标以外的猎物也算是猎人的一种特权，但那个人做得是在太过了。他是个能独自打倒雄火龙的威猛猎人，但有时也会趁机偷几个龙蛋拿去卖。那是绝对不允许的。”

“哎？等一下，这种事我也干过啊。”

“是在没有执行任务时吗？”

听到这句话的弗雷迪奥立刻把眼睛眯成一条线，死死地盯着吉格，不过少年摇了摇头回答道：“当然是接了任务才去的！我也是为了挣钱啊，别那样看着我……”

“呵呵呵，不好意思。如果是执行任务就没什么问题。因为集会所会详细调查了蛋的数量之后再做出任务安排。话说回来，集会所也不会因为只犯了一次错就派出暗夜，我听说那个男人经常干偷蛋这种勾当。”

“你也要注意哦。”艾尔梅丽亚两手交抱在一起，用手指了指吉格，“不过请你不要搞错了，我并不是说你就一定会变成小偷，只是新人比较容易卷入这类事件中，我想稍稍提醒你一下。”

“什么意思？”

“狩猎守则……”艾尔梅丽亚没有继续回答，弗雷迪奥便把话接了过去，“并没有明确地写出来，更没有像任务书那样贴在集会所的墙上。都是猎人们在接受委托、组成团队、然后在狩猎过程中慢慢学会的。所以总是有人针对什么都不懂的新人，不经过集会所就直接把任务交给他们。他们一般都装作是在找同伴的样子。所以作为新人要自己去找同伴，自己去接任务。而在酒吧以外的地方，无论听到什么诱人的条件都不要答应，更重要的是对遇到的所有事物都要有一颗怀疑的心。”

吉格咽了口唾沫，将刚才的话牢牢记在心里。

虽然现在还不清楚工会暗夜里的都是些什么人，不过吉格并不想让自己的性命终结在他们手上。同样是死，还是战死在与飞龙——不，战死在与世界某个角落中的“龙”的搏斗中比较欣慰。如果力战之后能够生存下来当然比死去要好上千百倍，他本来就还没有做好牺牲的准备。

“到了。”卡诺恩话音刚落，马车便停了下来。

伴随着轻微的震动，车体发出“喀喇喀喇”的声音开始慢慢向上升。那是被当作货运平台来装载马车的凤尾船发出的声音。大约十分钟之后，船体载着马车稳稳地停在了城里。

集会所派来的使者解开缰绳，将马车从船上牵引下来之后，把凤尾船降了下去。升降口的铃铛又响了起来，不知等在下面的是商人还是狩猎归来的另一组猎人。

马车穿过广场之后来到酒吧门前，停在了刚才提到过的喷泉旁。

艾尔梅丽亚站起来伸了一个大大的懒腰，她那被红黑色铠甲包裹着的四肢柔柔地舒展开来，就像一只小型雄火龙一样。

“回去向维吉报告之后我要回房间好好睡一觉，睡他个一、两天。连杀两条飞龙果然有些恼火。”

“连杀……那个时候你们也是刚刚才杀了飞龙回来么！”吉格想起了最初在酒吧里见到艾尔梅丽等人时的情形，根本看不出他们是屠龙归来。感觉更像是一群刚刚采完蘑菇的人，从他们身上根本看不到一丝疲劳感。



“算是吧。不过那次杀的是一只沙龙王，并不是什么了不起的怪物。只要音爆弹准备充足，一点危险都没有，就是比较花时间而已。是吧，卡诺恩？”

“没错。”壮汉背着装有火龙骨髓的真空口袋点头说道。

沙龙王是生活在沙漠里的鱼形飞龙，它没有翅膀，取而代之的是宽大的鱼鳍。虽然不能飞，但却可以在细沙中自由穿行，所以也有人称它为沙鱼龙。虽然体型比雄火龙要小不少，但巨大的背鳍带有麻痹性，它喜欢用这个将猎物麻痹之后拖进沙里吃掉。小型的这种怪物叫沙龙，它的肝脏据说是世间难得的美味。

无论哪种沙龙在捕猎时都依靠的是猎物行走在沙地上所发出的声音来判断位置，因此听觉相当发达，而猎人正好可以利用它的这一特点使用音爆弹将它炸出地面。但是很遗憾，吉格到目前为止都没有到沙漠去过，所以没见过实物。

“你今后说不定也会到那里去狩猎，记得音爆弹能带多少就带多少，习惯了沙龙的行动规律之后还可以斩击正在潜行的背鳍或是使用小爆弹把它引出来。”

“知道了！”吉格带着有些后悔的心情开口说了一句招人烦的话后，背起了自己不大的行李包。原本就约好了只是旁观，在这里得把支给品都交还给集会所。

从货运平台上下来之后，马车便带着从车轮上发出的嘎吱声朝客房走去，然后消失在了众人的视线里。

穿过招牌来到酒吧内部，可能是因为时间还早的缘故，这里的客人并不多。

即便如此，这里还是有不少喝醉酒的人。

其中大部分是在结束一次狩猎之后到这里来养精蓄锐，当然也不乏只是单纯喜欢喝酒的猎人。在吉格的村子里就有一些人完成委托之后就把酬金全部交给了酒吧，似乎他外出狩猎挣钱的惟一目的就是喝酒。

但当吉格一行出现在酒吧门口时，几乎所有人都停止了手上的动作，将视线集中到他们身上。即使吉格明白他们不是在看自己，但还是感觉不错。其中有些眼神带着明显的嫉妒直射到吉格身上。

“欢迎回来。”刚走到吧台，维吉就笑嘻嘻地迎了出来，“看来这趟挺顺利的，新人君没出什么事实在是太好了。”

“谢谢……”吉格缩了缩脖子点头道谢。但是……

“哼！他只是站在旁边看我们行动，当然没事了！”艾尔梅丽亚一脸坏笑地说道。

“是这样的吗？”维吉把头一歪，略带失望地看着眼前的少年。

吉格啪地一掌拍在了吧台上：“你说什么呢！我可没有光是在旁边看啊！”

“哦？那你做了什么事？”

“大爆弹！我不是勇敢地冲进火龙怀中安放了炸弹的么！”

听到这句话，艾尔梅丽亚用同情的目光看着吉格，夸张得耸了耸肩。

“勇敢？在掉进陷阱的火龙身旁放炸弹这种简单的工作只要是猎人都会干吧。”

“什么！”

“你们两个算了吧……”

一张被毒怪鸟头盔包裹的脸突然插进了两个人中间，隔开了这对正在互相瞪视的冤家对头，两人都重重地哼了一声。

“吉格不是干得不错吗？我认为应该给他必要的认同。”

“听到没有！”听到有人帮他说话的吉格立刻有了底气，挺胸抬头地望着艾尔梅丽亚，而少女的目光则变得有些愤懑。

“但是也没你说得那么威风。”

“听到没有！”

这次两人的表情互换了一下，吉格耷拉着肩膀，艾尔梅丽亚却是一副自鸣得意的样子。

看着他们两个人，卡诺恩不知怎么回事，表情变得更加严肃起来，而维吉则在旁边嗤嗤地笑出了声。

“对了，任务物品在哪里？”

“在这。”卡诺恩仍然带着一副坚毅的面孔，从背上取下真空袋放到了吧台上。

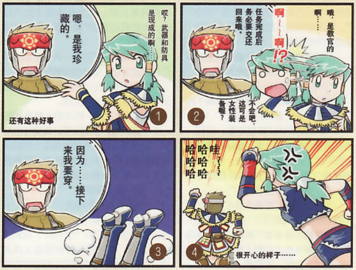
维吉摸了摸口袋的上缘，用力点了点头：“的确是火龙的骨髓，辛苦了。”说完朝卡诺恩鞠了一躬。

艾尔梅丽亚也重新站好还了一礼。



■栖息在气候变化无常的沙漠，是沙龙群的领导者，体积差不多是普通沙龙的两倍大，皮肤呈暗褐色，平常会在沙漠地带缓慢游动，但只要一发现猎人就会立刻袭击过来。

“免费”的防具



而当吉格认识到他们这是在向火龙表示自己的敬意时，连忙也学着其他人的样子行礼。

维吉将真空袋认真地放进了吧台后面的大箱子里，然后抽出一摞文件，从里面拣出一张放在吧台上。

艾尔梅丽亚在确认了文件的内容后立马签了字。

“好了。”维吉把那份文件收进了另一个文件夹后问道，“吃些什么？我们最近弄到些大野猪的肉，可以用它做肉排再浇上‘特产蘑菇白酱汁’，味道一定很不错吧？”

艾尔梅丽亚就像是在征求其他人的意见似的转过头面对卡诺恩。老练的巨汉表示没有问题，弗雷迪奥也要了同样的东西。

“吉格呢？”

“我……”尽管觉得这个时候问价钱多少显得有些不好意思，但是他的任务报酬首先要用来支付修理吧台的费用，另外可能还要交一部分给艾尔梅丽亚当参观费，这样一来原本就穷得叮当响的吉格显然不能点这么奢侈的食物。

但在维吉和艾尔梅丽亚面前他怎么也说不出“我没钱，所以不要了”这句话。

“那么就四份吧。”

少女伸出四个手指点了菜，然后抢在吉格前面开口说道：“完成狩猎后的庆祝是必须参加的。顺便说一句，肉排的费用不算在你的报酬里。”

吉格听到这句话不知道该说什么好。眼睛呆呆地看着艾尔梅丽亚。而后者就像是要躲开他的视线一样径直朝前走去，脸上不自然地闪过一丝红晕。

有人啪地拍了一下吉格的肩膀，他连忙回头，看见一双藏在毒怪鸟头盔下的眼睛在注视着自己。

“没错，吉格，这也是猎人的任务、猎人的喜悦之一。和在同伴一起待的时间越多，在战斗中的配合也就越默契。如果体会不到这些就不能参加下一次狩猎。无论你将来和谁组队，都不要忘记这一点。”

吉格点点头，将手肘撑在了吧台上。

虽然不知道艾尔梅丽亚心里到底是怎么想的，但吉格也不是笨蛋。他只在心里对艾尔梅丽亚说了一句“谢谢”，虽然明白这种话如果不大声说出来就没任何意义 ，但那实在是太丢人了。

“那么就四份‘大野猪肉排配特产蘑菇白酱汁’吧，谢谢惠顾。”说完维吉便转身向厨房的师傅点了菜。

“好的！”一个低沉沙哑的声音回了话。

“在等菜上来的这段时间，我们喝点啤酒吧？”

“是啊，那……”艾尔梅丽亚把头转向吉格问道，“你能喝吗？”

“哎？那、那是当然！我在村子里可被人称作是酒豪啊！”

“哼……那就来四大杯啤酒！”

“好的！”

维吉说完便转身从架子上取出四只啤酒杯，把杯子接在啤酒桶的龙头下面，将猎人的饮料注入酒杯之中。不一会儿便看到漂亮的啤酒泡沫浮在杯口上。

“好了，这是您点的东西。”之后维吉将四杯啤酒放在吧台上，虽然稍稍洒出来了一些，不过看上去她并不在意。

现在吉格面前就摆着一杯泡沫丰富的啤酒。

呆呆地看了一会儿之后，少年还是伸出手把它拿了起来。

其实吉格在村子里并没喝过啤酒。看艾尔梅丽亚刚才那个样子，如果说自己没喝过的话肯定又会被数落一顿。在他前方是一个从未接触过的世界。

“那么……”艾尔梅丽亚举起比她手臂还要大的酒杯看着同伴们说，“为了庆祝打倒雄火龙！干杯！”

“干杯……”

“干杯！”

“干、干杯！”

四只杯子砰地撞到一起，大约有三分之一的酒都洒了出来，变成金黄色的飞沫溅到他们的脸上和头发上。

酒吧里的其他人也像在庆祝自己的胜利一样，跟着喊了一声“干杯”，只听酒杯碰撞的声音顿时响成一片。

其他人仿佛也受到这种欢乐气氛的感染，纷纷跑来点酒和菜，维吉只好暂时离开了吉格四人。这个时候要是有人来查询委托的话肯定什么情报都得不到。

艾尔梅丽亚端起杯子将啤酒一饮而尽，虽然比不上卡诺恩那么快，但好歹是一口气喝完的。

而弗雷迪奥则在维吉离开吧台之前面带歉意地找她要了根吸管，就这么戴着头盔慢慢地吸着啤酒。看来无论如何也别想看到他的真面目了。

吉格终于下定决心，将酒杯慢慢送到了嘴边。

（好苦……）

这就是他的感想。如果有人觉得这是种美味的话，那他一定跟那些觉得胡萝卜好吃的人一样，都长着一条反常的舌头。

但如果把这种话说出来，一定会……

“你还真是个小孩子啊。”

没错，艾尔梅丽亚一定会这样说的。虽说只跟她在一起待了几天，但吉格很清楚这一点。

维吉终于回来了，艾尔梅丽亚于是又要了一杯。

吉格很庆幸她没有问自己“你还要不要？”，所以他埋着头没有说话。

接过第二杯啤酒，艾尔梅丽亚对维吉说：“对了，你见过那个家伙吗？”

“谁？”

“娜露米·温巴莉。”说出这个名字之后，艾尔梅丽亚的表情就像吃了什么比啤酒还苦的东西一样难看，“我们正准备剥雄火龙的材料时她忽然带着一群人出现在龙洞里，自顾自地说了一通陈词滥调之后又跑了。”

“是叫你们不要杀飞龙吗？”

“没错。还不是那些什么人类的智慧应该用在其他地方之类的话。”

这个时候服务员从厨房里端出了四份用铁制器皿装好的饭菜摆在四人面前，伴随着铁板上汁水沸腾的吱吱声，特产蘑菇酱汁不断向外散发着诱人的香味。

吉格就像是看到了救兵一样，赶紧放下啤酒，迫不及待地拿起刀叉开始切肉排。

但艾尔梅丽亚并没有被眼前的美食所吸引，再次灌入一口啤酒后微微将身子向前探，凑到维吉的耳边用极小的声音说道：“不过那家伙说了一件很奇怪的事。”

“奇怪的事？”维吉还是一副若无其事的样子，表情没有任何变化。她也用几乎相同的音量回了一句。稳重得在旁人看来她俩就像是在闲聊些家常一样。

艾尔梅丽亚用大拇指抹掉嘴角的泡沫之后点了点头：“没错。她说最近雄火龙的捕获数量好像在急剧增加。虽然她说出来难免要添油加醋一翻，但她还说集会所的人根本就不在乎火龙是否会灭绝。”

“的确是有些奇怪……我明白了，谢谢你。”

“不用客气。”艾尔梅丽亚离开了维吉之后，就像刚才的对话根本没有发生过一样，抓起餐具开始对着热腾腾的肉排大快朵颐。

当她发现不远处的吉格正注视着自己时，沾着酱汁的嘴角莫名其妙地浮起一抹微笑。

“长老？”

维吉从厨房的一角进入密道之后，没走几步便来到了一间有些昏暗的房间。她面对在黑暗的空间中孤零零闪动着的光线喊出了这个称呼。

“我已经听说了。”跟声音一起出现在灯光中的是一位身材矮小的老人——他既是酒吧的老板，也是掌管这个城里猎人集会所的人。

“这件事很让人担心。我很难相信那些流浪猎人会突然如此集中地去猎杀雄火龙，看来很有必要派人去调查一下。交给你没问题吗？”

“没有问题。我立刻设法联络同伴。”

“嗯，拜托你了……真是不好意思，老是让你去做这些见不得人的工作。”老人说完，噗地吐出一口香烟。

“请您不要这么说。”

维吉脸上静静地划过一个微笑，但那与我们在吧台前看到的亲切笑脸完全不一样，从她双眼中绽放出来的光芒也如寒冰般冷澈刺骨。紧接着维吉转身走出了这个小屋，但奇怪的是那双前后摆动的双腿并没有发出一丝响动，仿佛已经与这暗夜融为了一体。

第四章 骑士

（这就是差距吗？）

面对巨大的差异，吉格只能呆立在那里，什么事也做不了。

带给他这种冲击的是眼前这套房间。

虽然吉格还是住在那间跟猪圈一样除了一张床以外什么都没有的新人房里，但今天早上吃完早餐之后弗雷迪奥突然到访，对吉格说艾尔梅丽亚有事要找他。接着少年便在弗雷迪奥的带领下来到了艾尔梅丽亚住的地方。

就在打开门的那一刹那，吉格因为太过惊异于眼前的景象，一瞬间几乎连呼吸都忘记了。

“艾尔梅丽亚！”

少年突然大喊了一声，然后朝床的方向走去。

本以为正在用餐的大小姐会被这声质问吓一大跳，但她没有丝毫的动摇，只是用余光扫了一眼吉格，之后又若无其事地将眼前的食物送进嘴里，整个过程中没发出一点声音。

艾尔梅丽亚静静地放下了勺子，朝站在一旁的卡诺恩点了点头。壮汉什么话也没说，娴熟地撤走了餐桌。

“你来得挺早嘛。”尽管艾尔梅丽亚正穿着睡衣，但她似乎没有一点害羞的样子。

吉格对此感到一种莫名的气恼。

少女穿上放在床边的拖鞋站了起来，把身体套进卡诺恩用两手展开的外套里，面对吉格与弗雷迪奥两人指了指旁边的一张小圆桌。

意思是到那去谈话。

吉格心里此时就像一团乱麻一样，他走到椅子边猛地朝下一坐。尽管那把椅子仅仅是由几根细细的铁管熔接在一起的，但却相当牢固，不会因为吉格的故意使坏而轻易垮掉。

少年今天没有穿铠甲，而是套上了麻织的上衣和裤子。但即便如此他还是显得跟这个房间有些格格不入。

弗雷迪奥还是老样子，除了胸部以外都包裹着毒怪鸟套装，一脸幸福地坐在那里。

艾尔梅丽亚刚坐进卡诺恩摆好的椅子就皱着眉头说道：“你在生什么气？”

吉格马上就明白了她指的是自己。

“我没有……”

“骗人。你真的没什么不满吗？那我怎么感觉你心情不太好。到底怎么回事啊……难道说你有严重的低血压？但在狩猎时我怎么一点也没看出来啊？”

“跟你说了我没有在生气！”

艾尔梅丽亚就像是在询问“怎么了”一样看着弗雷迪奥。但后者也只能摇摇头，表示他也不知道。

他们是不可能明白的。

因为就连吉格自己也不知道为什么他会这么生气。

“不想说就算了。”可能才刚刚吃过早饭的关系，心情不坏的艾尔梅丽亚没有打算继续追问下去。

卡诺恩在每个人跟前都放了一个杯子，然后往里面掺上红茶。那沁人心脾的香味立刻让谈话的气氛缓和了不少。

吉格还没有开口询问他被叫到这里来的原因。

应该不是向他炫耀这间屋子的。

虽然艾尔梅丽亚的性格有些尖刻，但很明显她不是那种喜欢贬低弱者，并以此获得优越感的人。

第一次见面时吉格和她就大吵了一架，那也是没办法的事，吉格明白她其实是出于“和新人组队太危险了”这一考量才会那么做的。

而且在与雄火龙那种强大对手的战斗中，自己的确帮上什么忙。

想起她将安放最后一个大爆弹的任务交给自己的意义，吉格心里不免有些后怕。

如果那个时候自己因为胆怯而错过时机，让雄火龙从陷阱里逃出来了……



艾尔梅丽亚他们一定会受牵连。虽然他们肯定有补救措施，但让一个新人去做这件事，毫无疑问那仍然是一个极其危险的决定。

因此按理说吉格应该没有什么生气的理由，但他还是想不出自己为什么会这样……少年想着想着又变得焦躁起来，他赶紧喝了口红茶，让自己镇定一下。

“小姐。”听到卡诺恩的声音，三人都转过头来看着他，发现壮汉此刻正一脸凝重地俯视着窗外。

“怎么了，卡诺恩？”

“是老人们。”

艾尔梅丽亚听到这句话微微皱了皱眉头，站起身朝窗子走去。

吉格也离开座位站到艾尔梅丽亚身边，一起望着窗外。

（那帮人是干什么的？）

他们看见从市场方向涌来了一群连腰都直不起来的老年人，感觉都长得跟酒吧老板差不多。他们拄着拐杖，身后还跟了一些扛行李的人。看起来像是乡



说根本就不算什么问题。这种不愿意暴露自己身分的委托人其实并不少见。但是，像这样所有地区都去捕杀雄火龙的活动，我们绝不能等闲视之。这种行为几乎等同于背叛猎人集会所。”

很多人都点了点头。

“那就让猎人工会强行将那些流浪猎人除掉，然后就这次的混乱狩猎要求王国武器工匠以及王国给出合理解释，并向他们提出赔偿要求。没问题吧？”

几声“同意”从圆桌另一边传了过来。但就在这时……

“赔偿？你们真是群不折不扣的强盗！”

话音刚落，圆桌的正中就炸开了一团强光。在场的所有人都没能躲过这突如其来的袭击，全都暂时失去了视力，而一些老人已经忍不住发出了阵阵悲鸣。

对那个响声反应最快的是艾尔梅丽亚：“闪光弹！”

少女说完便急忙转过身径直朝道具箱跑了过去，她掀开盖子，正准备从里面取出雄火龙套装，但是……

“小姐……”卡诺恩刚说完房间门就被人一脚踢开，几个举着轻弩的骑士气势汹汹地冲了进来，将枪口对准房间里的四个人。

“不许动！”

他们四个都是赤手空拳的状态。

（怎么办？）

吉格不经意地把眼睛朝旁边一扫，刚好和卡诺恩的视线对上。壮汉慢慢直起身，把手举过了头顶。看到这，艾尔梅丽亚也极其不甘心地照做了。

看来老老实实把手举起来才是上策。

骑士们手上端着斯巴达克斯之焰的改造版，跟吉格在书上看到的样子有很大区别。这把弩的主要材料是火龙甲壳与火龙鳞，只有高等级的猎人才有可能用得起。普通的铠甲和盾牌根本抵挡不住它发射的那种高性能贯通弹。

更别说猎人四人组现在根本就没穿任何护具，在这些弩炮面前他们就跟赤身裸体差不了多少。

吉格缓缓地把手举了起来。

（这些家伙不是猎人！）

猎人绝不会这么直接地将武器指向人类，而且他们绝不是在恐吓的证据就是那一根根紧扣着扳机的手指。“如果不老实我就开枪”大概想表达的就是这个意思。

“老实点儿！”

“你们想干什么？”努力冷静下来之后，吉格开口问道。

“我们是王国骑士团！这个城市从今天开始成为国王陛下的直辖领地！‘猎人集会所’必须立刻解散！你们猎人将会以第一级谋反罪被起诉！等着审判吧！”

“第一级谋反罪！”吉格的眼睛一瞬间瞪得老大。不管审不审判，那都毫无疑问是死刑啊！

下一些比较有钱的老头组成的旅游团。

大概是为了解渴吧，那群老人最先去的地方就是酒吧。

“那些老大爷是干什么的啊？总不可能是猎人吧？呵呵。”吉格说着说着就自顾自地笑了起来，但其他三个人没有一点附和他的意思。这让少年感到有些丢脸，下意识地抓了抓头。如果不这样做他们肯定认为吉格是故意的。

（看来我果然没有开玩笑的天赋……）

少年轻轻地说了一声“切”，做出一副根本就没有提问的样子。

“看来出大事了……”弗雷迪奥将两手交抱在胸前，摸了摸英俊的下巴。尽管他实在不像是会回答他疑问的样子，但吉格还是朝他靠了过去，小声问道：“到底怎么了？”

“老人们来了。”

“那些老大爷到底是干什么的啊？是跟艾尔梅丽亚有关系的人吗？”

“可以这么说。他们跟我们所有人都有关系。”

“也包括我吗？”

“那些人是各个地区猎人集会所的长老。看来要在这里召开多年不见的‘猎人集会所紧急会议’了。”弗雷迪奥说完便呵呵地笑了起来。

油灯照亮了一个不大的房间。

“来得正是时候。”掌管着城里猎人集会所的老者环视了围坐在圆桌周围的其他人之后，以庄重的语气开口说道。

在座的都是各个地区的猎人集会所长老。其中有些因为狩猎场的归属等问题而矛盾不断，所以在安排座位时就故意不让他们坐在一起，这也是为了让会议顺利进行而做的必要准备工作。

但有几位坐在椅子上的老人还是歪着满是皱纹的嘴，一脸的不乐意。

每一位老者身后都贴身站了一名像是侍从的人员。

这群人都没有经过特意的武装，充其量只是随身携带了一把短刀。即便如此，他们的攻击也拥有超越“炎剑·雄火龙”的威力。

他们就是“工会暗夜”——非认可组织猎人集会所为了能顺利运营而暗中培养的一群“里之猎人”。

这些人主要负责搜集情报、与王国和领主交涉、审查委托内容等事务，但那充其量不过是他们工作中最光明正大的一部分。如果交涉失败，或是发现了委托中有明显的欺骗痕迹而对方又不肯按规定缴纳违约金时，工会暗夜就会行使他们本来的职能。

那就是用实力解决问题。

有时甚至需要用到暗杀这种手段。他们会遵照猎人的信义，让那些不听劝告的狂妄之徒从这个世界上消失。这才是他们真正的工作。

虽然与怪物对战的经验没有一般猎人那么丰富，但如果以人为对手，那他们个个都是有资格住进“国王套间”的绝对强者。

“我看了你寄给我的信。”一个声音从阴暗处传了出来。长老紧锁着眉头把脑袋一偏，站在他背后的维吉静静地立在那里，一动也不动。

“但我怎么也无法相信，我们到目前为止不是都干得不错么。如果这件事被抖出来，那我们之前做的努力就都白费了，王国方面不可能会这么傻。”

“那个人好像根本没把我们放在眼里。”另一位老者说，“只要有钱就什么都做，简直就像是便利店一样。还好我们的人也掌握了些情报。最近雄火龙的捕获数量的确大幅上升了。有人连幼龙都杀。在我的狩猎场里已经逮捕了十名流浪猎人。”

“我那抓了五个。”一个嘶哑的声音颤巍巍地说道，“不对，好像是八个？”

“是九个人，长老。”站在背后的年轻人小声提醒了他，老人点了点头表示同意：“嗯，没错，九个……就是九个，嗯。”

有人在黑暗中小声嘟哝了一句“脑子不灵光了”。

听到这句话，刚才那位年轻人的身体周围立刻充满了腾腾的杀气。

包括维吉在内的现场所有工会暗夜成员都进入了临战状态。

“问题是……”这座城里的长老用枯枝一般的手掌重重地在木桌上拍了一下，杀气随即慢慢消失了。身为会议发起人的老者抬起头，静待会场再度回归安静之后，深深吐出一口气，继续说道，“问题是他们的委托人。商人、农民、地主，这些只不过是他们用来隐藏身分的伪装。躲在他们背后的人才是问题的关键。在我的狩猎场里委托流浪猎人捕杀雄火龙的是‘王国武器工匠’。”

“我那里也是。”

“我那儿也一样。”

大多数老人的情况都是相同的。

长老以年长者特有的耐性等待大家都安静下来之后，再次开口说：“正式委托中有一些是经过了好几个中介人才提交到集会所来的，这样看来明显是有人不想暴露‘委托来自王国武器工匠’这件事。如果仅仅只是这样，那对我们来

"什么意思啊！我们到底干了什么啊！"

"我说了不许动！"高举的枪口让吉格硬生生地把要跨出去的脚给收了回去。

"好。就这样举着手慢慢跟我们走！"

"到底要带我们去哪儿？"

"闭上嘴跟我们走就行了！"

吉格咋了咋舌，迈开脚步朝屋外走去。紧跟在他身后的是卡诺恩和艾尔梅丽亚，三人被王国骑士包围在了中间。

（三个人？）

吉格迅速地朝周围望了几眼，但这个屋子里根本就找不到弗雷迪奥的身影。少年根本就没注意到他到底是什么时候逃走的。

"他还是和平常一样，逃跑的时候就跟毒怪鸟一样快。"在这种情况下艾尔梅丽亚的脸上还是挂着笑容，"看来等会儿可能会遇到什么好事，那帮人肯定找不到弗雷迪奥。"

"真的吗？"

"不管这些人是谁，你从他们的态度就明白我们猎人为什么不将武器指向普通人了吧。"

"闭上嘴！好好走路！"一名骑士突然冲了过来，高举着弩枪做出一副要用枪柄打人的样子。

有卡诺恩在旁边，本来用不着这么做的。但吉格的身体抢在他的思考之前行动了。"邦"的一声钝响之后，一阵剧烈的疼痛从太阳穴扩散开来。

"吉格！"

少年在被狠揍了一下之后才反应过来，自己真是干了一件蠢事。两个膝盖瞬间就变得没有力气了，连站立都有些困难。就在他即将倒下去的时候，有人一把将他抱在了怀里。几秒钟之后吉格才反应过来是艾尔梅丽亚的双手在环绕着他。

（太丢脸了……）

本想保护她的，结果居然反倒需要她来保护自己。

"说了叫你别动！"

即使吉格眼前此刻一片模糊，他也知道发生了什么事。张开双手的卡诺恩正被好几个骑士用枪指着，他大概是想要保护艾尔梅丽亚吧。

"不要这样，卡诺恩。"

壮汉这才收起了凛厉的杀气，发出角龙暴怒时的低吼，缓缓放下了如巨石一般的双拳。

"快、快走！"

艾尔梅丽亚扶起吉格，照骑士所说的那样和少年并肩朝前走去。而卡诺恩则像面盾牌一样紧跟在两人身后。

"没事吧，吉格？"

"还好……"

"笨死了。那么轻易就被打到。"



"的确……"

就连吉格自己都认为他刚才干了一件非常愚蠢的事。对于艾尔梅丽亚这种身经百战的猎人来说，那种攻击连香菇猪的冲撞都比不上。

众人来到走廊上，发现其他房间里的猎人也都陆陆续续地被骑士们用枪指着走了出来。客房接待处那里也已是空无一人。

吉格抬起手摸了摸还在隐隐作痛的太阳穴，发现那里已经肿起了一个大包。

还好只是表皮上有些疼痛感，脑袋内部并没有什么异样。从当上猎人的那一天起，他就对什么样的症状是致命伤了解得一清二楚。

（还好我脑袋硬。）

否则刚才那一下很有可能会把他的头盖骨打碎，那就别想保住性命了。

走到户外之后，吉格被阳光照得有些睁不开眼睛。他咬了咬牙，不明所以地朝艾尔梅丽亚身上靠了过去。

"那是……什么啊？"

听到少女的声音，吉格眯着眼睛抬起了头，想尽力看清眼前的景像。

食草龙接二连三地将一些奇怪的小车拉到了广场上，车上装着的大炮与配置在城市外壁的火器差不多，但看上去尺寸比那些更大，而且给人一种不详的感觉。

虽然不知道制造者出于什么考量设计了这个东西，但那种气势给人的感觉就像是把雄火龙的头砍下来之后装在车上一样。

过了一会儿，这些金属"雄火龙"的炮口都整齐地面向了外边。

猎人们大多都手无寸铁，也几乎没有穿任何护具。正挨个儿被骑士们给推进店里。那些以猎人为主要交易对象的商人也没能幸免，都被带到了另外的地方去。

"快走！"

身后又响起了催促的吼声，吉格在枪柄砸下来之前迈开了脚步，但是……

"等一下！那个大个子！"

声音从另一个角度传了过来，吉格明白这一定是在说卡诺恩，于是他停在了原地。身旁的艾尔梅丽亚也是一副关心的表情。

转头朝那个方向一看，发现一名骑士正在以极其缓慢的动作接近卡诺恩。他并没有将轻弩拿在手上，但身上的装备和其他士兵并没有什么区别。只是那块遮挡了近半个身子的披风为他平添了几分威严。

卡诺恩带着一贯的严肃神情死死地盯着那名骑士。

骑士走到壮汉跟前站定，然后拿掉了脸上的面具。出现在众人眼前的是一张比卡诺恩要年轻许多的面孔。他大概最多也就三十五、六岁吧。

"太意外了……果然是你。"那名男子的脸因为太过兴奋而有些变形，眼皮不住地颤抖，"真没想到会在这儿遇上大名鼎鼎的卡诺恩·德农……我好像有十二、三年没有见过你了。你一定不记得我了吧。"

吉格压低声音对艾尔梅丽亚问道："你认识吗？"

但面前的少女摇了摇头。

"我还真没想过你会跑去当猎人。不过也难怪，像猎人集会所那种非法组织，只要本领高强，就算是逃犯也能在里面找到一席之地。对需要隐藏身分的你来说，那种地方再合适不过了。"

艾尔梅丽亚听到这几句话气得直发抖，一定是戳到她的痛处了吧。

（忍着点儿！别乱来啊！）

吉格小声说道，同时为了防止她突然冲出去踹那名骑士，少年小心翼翼地将身体移到了艾尔梅丽亚和骑士之间。

"我本来就是个猎人。"

听到卡诺恩这么说，骑士轻佻地扬起了半边眉毛："哈哈，的确如此。原本是猎人的骑士！那位大人对你关怀备至，而你却恩将仇报拐走了他的女儿！我的运气真是太好了！价值五十万赏金的你居然在这种地方被我逮到！感谢老天爷！另外……"男子眯着眼睛朝卡诺恩靠了过去，"艾尔布雷福特家的小姐被你带走之后怎么样了？"

"死了。"巨汉直视着眼前的骑士。

"死了……是病死的？"

"嗯……"

听到这个答案，男子若有所思地摸了摸自己的下巴。他忽然将视线越过吉格的肩膀，停在了艾尔梅丽亚身上。

"死了……嗯，就算是吧。反正现在也没有时间了。待会儿我再花点儿功夫好好地问问你。连你的女儿一起。"

男子话音刚落，一股怒气就从卡诺恩的身体里喷薄而出。

尽管知道他发怒的对象并不是自己，但那种强烈的敌意还是让吉格的身体立刻起了变化，他不由自主地紧绷了肌肉，直冒冷汗。而站在他身后的艾尔梅丽亚也是血气上涌，牙齿不断地发出"喀喀"声。

而那名男子早已被这种气势压得几乎喘不过气来。他就像是被一只无形的手往后推了一把似的，在额头和鼻子上出现了一颗颗豆大的汗珠。他在硬生生地咽下了一口唾沫之后说道："听好了，我的名字是……"那声音小得几乎听不见，"米、米利翁·布朗达尔。你一定会为你这种态度后悔的！"

报出姓名的男子虽然竭力想要做出一副威严的样子，但他那不断躲避着卡诺恩的眼神分明已经将那虚有其表的架势出卖。名为布朗达尔的男子转过头，对那些举着轻弩的骑士吼道："喂！把这些人带走！"

"带、带到哪里去……"

"哪里？早就告诉过你们了吧！和其他人一样，都关进酒吧里！"

"是！那个……喂！请您先走……啊，不对！快走！"那名骑士用手中的弩炮指了指酒吧的方向。



尽管语气还是像刚才一样急促，不过话语中明显少了几分蛮横。他们对待艾尔梅丽亚的态度也明显有变化，感觉就像是不知道该怎么面对她似的。

卡诺恩轻轻在吉格肩上一推，少年借力朝前走了出去。

艾尔梅丽亚还是一句话都没有说。

紧接着，卡诺恩也缓缓地开始走动，弥漫在骑士之间的紧张空气这才随之散开。

（卡诺恩大叔以前好像是个有名的骑士……）

吉格看到骑士们的样子不禁这样想到。

（而且还是个相当厉害的人。）

少年感到那些骑士一听到卡诺恩的名字，他们眼神里就充满了恐惧、困惑还有热忱。

吉格凭借自身的经历立刻就明白了，那是自己看到身穿华丽装备的猎人时才会有的眼神。

他们被带到广场，从奇特的金属“雄火龙”旁边穿过之后走进了酒吧。大概吉格一行已经是最后一批人，在他们进去之后押解的士兵就用木板将酒吧的入口封死了。

停留在城里的猎人几乎都被带到了这家店里，大约总共有五十个人。可能是他们的装备都被收走了，也可能是被抓进来时并没有穿在身上，总之眼前几十名猎人的身上都只穿着一些简单服装。

不过万幸的是他们并没有用绳索或是镣铐将这些人拘押起来。或许是因为王国从来没有一次性逮捕过这么多猎人的缘故，所以当权者大概认为还是尽可能地避免激化矛盾比较好。因此这里的气氛显得不是很紧张。

本来猎人中就有许多人有很强的适应能力，否则就无法在随时都会改变的环境中生存下去，更别提猎杀目标了。

因此，已经有人开始准备喝酒了。他们越过吧台，抓起酒杯往里面倒入啤酒。

“待会儿被维吉骂也没关系！”笑声、酒杯碰撞声、单纯的吼叫声混杂在一起，没有一个人拒绝他人递来的酒杯。

那群人不一会儿便来到了吉格三人身边。

“拿着吧。”

几杯装得满满的啤酒被端到了他们面前，从那个说话的枪手脸上看不到任何像是要惹怒卡诺恩的表情。

尽管听了刚才巨汉与骑士的对话，但这次的事件明显和卡诺恩一点关系都没有。

三个人接过酒杯，朝酒吧的一个角落移了过去。

有人已经钻进厨房准备做饭了，而酒吧内则响起了欢快的歌声。

怎么看也不像是一群被囚禁的人。

吉格虽然已经知道了结果，但还是把一口啤酒送进了嘴里，不过那种苦涩的味道让他不禁歪了歪嘴巴。

（我真的会有习惯这种滋味的那一天吗？）

“那个……卡诺恩。”坐在吉格对面，从刚才开始就一直愣愣地盯着酒杯的艾尔梅丽亚突然小声地开口了。在嘈杂的喧闹声中，能听见这句话的大概只有吉格和卡诺恩两个人。

“刚才那个人说的事……你真的干过吗？”

“是的……”卡诺恩清楚地答道。

艾尔梅丽亚握着酒杯的那只手忽然猛得收紧，整只手都变成了惨淡的白色。

“是为了钱吗？”

“不……”

“那是为什么？告诉我！”

三个人忽然陷进了一阵深深的沉默之中。

吉格明白这不是他可以插嘴的场合，但现在走开又未免有些可惜——老实说，他想要知道真相。

卡诺恩终于正了正他那大山一般的身躯，开口说道：“我以前是侍奉贵族艾尔布雷福特家的人。年轻时的我和现在一样，也是个猎人。我有一次偶然救下了被蓝跳王袭击的主人，于是他拜托我务必留在他身边。”

壮汉那粗大的拇指不停在酒杯边缘滑动。

“艾尔布雷福特家是拥有王位继承权的显贵家族，但家主却是个不拘小节、待人以诚的人，连我这样的下人他都给予了充分的信任。让连贵族都不是的人当上骑士这种事，真是例外中的例外。可主人他明知自己会受到‘为所欲为’的指责还是不顾一切地推荐了我。”

“那你为什么……”艾尔梅丽亚明显是刻意将“拐骗”这个词吞进了肚子里。

“主人他除了正妻以外还爱着其他女人，但为了维护家庭的稳定，他没有跟那个人结婚。只是主人他始终忘不了那名女子，时常去跟她幽会。我救下主人那次也正好是在他从情人那里回家的途中。”

艾尔梅丽亚微微皱了皱眉。但卡诺恩像是没有注意到这一点，继续着他的讲述：“他和那名女子生了一个女儿，而正妻却没有产下任何子嗣。因此迟早有一天可以招个女婿，让他继承家业。因为正妻她的体质原本就很难有生育。但是……”

“正妻也生下了孩子？”

卡诺恩点了点头：“根据法律规定，不论男女，即便不是正妻生下的子嗣，先出生的一方就享有第一位的继承权。身体原本就不太好的主人为了能诞下后代而纵欲过度，竟然一病不起，显然时日无多了。他躺在病床上，将那位与心爱之人生下的女孩托付给了我。他担心自己死后，这世上就再也没有人能够保护这个可怜的孩子了……”

“所以你就背上了拐骗的污名……”

尽管卡诺恩没有开口，但他其实就是在说“没错”。

艾尔梅丽亚长出了一口气，端起酒杯把剩下的啤酒一饮而尽，一滴都没从嘴角漏出来。然后重重地将酒杯砸在了桌子上。

“虽然的确像是你干的事，不过五十万块的赏金也太……然后呢？你把那位小姐怎么样了？”

“她死了。”





艾尔梅丽亚直直地盯着卡诺恩不大的眼睛。

而壮汉也没有回避她的眼神。

经过了长得可怕的一段时间之后，艾尔梅丽亚终于开口了：“这样啊……”

然后她“噗”地吐出一口气，什么都没说，径直从吉格手上抢走了酒杯，将半杯啤酒咕噜咕噜地灌进了肚子里。

“还是先喝酒吧。”

卡诺恩既没有点头，也没有回话。

（难道说……）

从刚才的对话来看，吉格脑中很自然地产生了艾尔梅丽亚也许就是那位小姐的想法。但无论从言谈还是举止来看，都跟艾尔梅丽亚的形象沾不上边。但如果再进一步想想，今天早上两人在那间豪华屋子里的行为不就跟这个故事刚好吻合了吗？

（但根据那个骑士的说法，艾尔梅丽亚和卡诺恩一起逃出来时可能只有两、三岁。那么小的孩子是不可能懂得这些礼仪的……难道是卡诺恩教她的？还是说她天生就拥有这种华贵的气质？）

不过从少女喝啤酒的豪爽样子上根本看不出来这一点。

“来了！”

一盘还在“嗞嗞”冒着热气的烤肉排忽然被人大大咧咧地放在了三个人中间，根本不用什么交待，光从气味中就能明白调味料只有盐和胡椒。

三人转过头，看见一个端着三个大盘子的男子张开满口微黄牙齿的嘴对他们说：“不管干什么，先填饱肚子总没错！”

“谢谢你。”吉格道了谢之后，男子一边笑一边让他们自己从自己的腰包里把刀叉拿出来。之后又到其他地方分发食物去了。

“没错……不管等一下会发生什么事，空着肚子可使不出力气啊，防患于未然可是猎人的基本常识哦。”艾尔梅丽亚从吉格手上接过刀叉，将它们用力交叉了一下。从光滑的金属表面上竟然跳出了点点微蓝的火花。

“长老……为什么阻止我？”

维吉依然站在老人身后，以只有他们两人才能听见的细微声音轻轻问道。

从门另一边传来了猎人们此起彼伏的吵闹声，听上去他们好像在肆意地喝啤酒和烤肉。

“人数不算太多，应该很容易就能镇压下来。”

现在，监视着圆桌的总共不超过五个人。尽管他们手里都有弩炮，但维吉自信能在这些人开炮之前就将他们全部打倒。

而且在场的敌人一定以为他们的对手只不过是猎人集会所的长老和他们的侍从而已。

不然他们绝不可能只派这么点儿人来看守这里。

就算把人数再加十倍也无济于事。

“尽量不要跟王家结仇。”老人的声

音显得有些疲惫，"派出去搜集其他情报的同伴应该马上就要回来了。如果王国是想要捣毁猎人集会所，那么王国武器工匠那帮人如此集中地猎杀雄火龙的目的还是不清楚。"

"是为了开发新型的对人用兵器吗？"

"也许吧……总之，现在先按兵不动。既然把他们关起来了，说明暂时还不会对猎人们下手。"

"谨遵您的吩咐……"

老人轻轻抖抖肩膀笑了起来。

"像这样别扫他们的兴也好，大概很快就会有所行动了……很快。"

"是。"维吉的嘴角微微一杨，浮起了一个微笑。

站在她对面的年轻骑士误以为这个笑容是冲他去的，竟然微微地脸红了起来。

金属"雄火龙"的头都已经一致朝外地设置在了广场四周墙壁的炮眼上，而布朗达尔却还在为那少有的好运气而自鸣得意。

当初他接到这个任务时真有一种想要诅咒自己命运的感觉，根本就没想到会在这种地方碰上通缉犯卡诺恩·德农。而且就算他口口声声说"死了"，但那个跟他在一起的女孩很有可能就是十二年前被他带走的艾尔布雷福特家长女。就算搞错了也不会有谁知道。不管怎么说，那女孩被掳走时只有三岁，根本还没开始记事，只要随便编些谎话把她交给艾尔布雷福特夫人就完事儿了。不过在那之后艾尔布雷福特家的寡妇到底要怎么对待那个孩子，就不得而知了。虽然之前也曾有人带着来历不明的女孩跑去认亲，不过这一个的可信度明显比他们要高出不少。

毕竟那个人可是货真价实的卡诺恩·德农。

"布朗达尔大人！"

布朗达尔转过头，看见一名骑士正从市场方向朝他跑过来。他的脸上充满了困惑，俨然一副跑来向他求救的神情。

"什么事！"布朗达尔并没有刻意隐瞒愉快心情被搅乱的恼怒。

骑士在他面前停了下来，匆匆行过礼之后开口说道："我们出了一点小麻烦……"

"到底是什么事？"

"温巴莉大人的女儿来了。"

"什、什么……"布朗达尔就像一只恶狗一样低声念叨着。

温巴莉伯爵的女儿，娜露米·温巴莉是以飞龙为主要保护对象的怪物保护组织的"代言人"。而用怪物的身体组织器官来制造武器的王国武器工匠与她当然是对立关系。

由于她是伯爵的女儿，所以不能对她太过粗暴。如果对她乱说了什么，就算是王国武器工匠也会受到严厉的追查。

因为她同时也是排名第三的王位继承人。

和排名第十五位的艾尔布雷福特家不同，对她来说继承王位并不是什么虚无缥缈的事。为了将来考虑，还是对她客气点比较好。

（但这回真的麻烦了……）

作战已经开始了，不能更改日期。如果错过眼前的这个良机，就不知道要等到何年何月才能盼来另一次机会。上面的人已经无数次地向他传达了这个意思。

前来报告的骑士用一种充满信赖的眼神看着布朗达尔。

（混蛋！居然要让我做出这么困难的决定！）

但他连思考的时间都没有。

"布朗达尔大人！"

米利翁耳边忽然响起了一个威风凛凛的声音，还没等他下令制止，身着长袍的少女就已经快步走到了他的身边。她胸口上仍然佩戴着含有"停止狩猎"意味的组织徽章，那将利剑一分为二的横杠清楚地向看见它的人传达了这一点。

（我可没时间陪小姑娘玩！）

他立刻收起心急如焚的表情，尽全力做出了一个无比虚伪的笑脸，然后张开双臂想向眼前的麻烦人物示好。

但娜露米的表情还是那么严肃，丝毫没有要接受这份人情的意思。

布朗达尔只得自讨没趣地将手放下来，缓缓地行了个礼。

"这不是伯爵家的小姐么，真没想到您会到这里来。请问有什么事？如果是来向猎人集会所抗议的，能不能麻烦您等一会儿。我们已经将猎人们一网打尽，他们不可能再继续干猎杀野生怪物这种事了。"

娜露米朝酒吧的方向扫了一眼，发现门口已经被木板封死了。但她没有将注意力集中在这件事上面，转过头直视着比她高出不少的布朗达尔："我到这里来不是为了这件事。虽然的确有很多话想跟猎人们说，但我现在认为阻止你们的行动比较重要。布朗达尔大人，我已经知道了是王国武器工匠委托流浪猎人去大量猎杀雄火龙的！为了制造这种东西，你们明白自己到底在干什么吗！"

"我们当然知道，小姐。"布朗达尔恭敬地低下头回答道，"只要这个计划成功了，人民就能从常年的恐惧阴影中解放出来。这有什么不对的呢？可以说这是全人类共同的愿望！这也可以让我们永远告别那个对破坏忍气吞声，对蹂躏听之任之的时代！"说完这些话，布朗达尔就像是要接住从天而降的喝彩一样，朝着天空张开了双手。

"为了这个目的，你们清楚自己究竟牺牲了多少生命吗！"

"牺牲？作出牺牲的应该是我们才对……"布朗达尔说完便朝等候在旁边的几名骑士看了一眼，从中立刻跑出两个人，紧挨着娜露米站在她身后。

注意到这一点的少女脸上立刻出现了紧张的表情。

"带小姐到客房去，让她住最高级的'国王套间'，那样就不算是失礼了。那么好的屋子拿给猎人住根本就是浪费。"

"是！"

"你打算软禁我吗？"

被娜露米死死盯着的布朗达尔摇了摇头："主要是为了您的安全。继续待在这里是很危险的，而且现在我也没有时间把您送回王都。另外，请您不用担心，我们一定会取得胜利的！"



"你可不要小看大自然的力量。"

"小姐，你一直在规劝猎人，告诉他们人类的智慧应该用在其他地方不是吗？我们现在就让您看看那种理念的成功范例。这样一来那帮猎人也不会再执迷不悟了。你们俩带路吧。"

"唔……"

娜露米狠狠瞪了一眼想抓住她手臂的骑士，抬起头毅然地朝客房方向走了过去。

目送金发小姐远去的背影，布朗达尔长长地出了一口气。而当他回过头发现士兵们都停下了手中的任务时，立刻高声大吼："都回去干活儿！没时间了！"

"请您稍稍忍耐一下。"

娜露米一直盯着说这出句话的骑士，直到渐渐关闭的房门完全挡住他的身影。那扇在奢华程度上完全不输给王宫建筑的大门最后还是发出"砰"的一声紧紧关了起来。而且一点也不像会再次打开的样子。虽然没有听到用钥匙上锁的声音，不过门外一定有人站岗。打开窗子朝外面望去，整个城市的风景一览无余。

那些可怕的金属雄火龙发出被钝化了的光亮整齐地部署在城墙的边缘上。不过还是不出意料地看不见酒吧里面的情况。

虽然娜露米不认同猎人们的做法，但跟"他们"正在做的事比起来，猎人们的行为明显要温和很多。

（怎么办……）

娜露米一边咬着大拇指一边在屋里来回踱步。她的同伴现在全都在城外，作为城市出入口的凤尾船已经被王国武器工匠下属的第十三骑士团完全控制了，连自己也是迫不得已表明了身分才进来的。

她在这种时候才会深深体会到自己的"无力"。虽然伯爵这个身分有时能够给予她强大的"力量"，但那充其量不过是父亲的力量——那只是借来的东西而已。

娜露米又一次靠近窗子，望着不远处的广场。

（真的要使用那种东西吗？）

情报是一位在王国武器工匠内部工作的组织成员泄露给她的，之后又得到了那种大炮的设计图。而这种东西即便在娜露米这种出生在显贵之家的人看来也是一件不折不扣的奢侈品，要制造出来是相当困难的。但她心里很清楚，一定有人会这么干。

虽然同伴中也有人认为这是不可能的，放着它不管就行了。但万一有人不惜一切代价执意把它造了出来，那后果将不堪设想，而且也无法挽回。

但她鼓起勇气到这里来的结果，居然是被软禁在这间小屋里……金发少女不自觉地握紧了窗棂，满心不甘地咬着下嘴唇。就在这个时候……

"早上好，小姐。"

耳边莫名其妙地传来了这样一句话，娜露米赶紧转过头。在她看见那个身影的一刹那，立刻张大了嘴巴，眼看一声尖叫就要响起……

"喂。"

但是她并没有成功。

一只有力的大手迅速按在她的嘴上，将少女的整个身体死死地朝墙壁压了过去，那股橡胶的恶臭几乎让她窒息。

"可以请你保持安静吗？我没打算对你做什么。只要你保证不乱喊乱叫，我马上就把手放开。当然，如果你骗我……"

按在嘴上的右手忽然加大了力道，让娜露米不禁发出了"唔"的一声。

看到这种可怕的力量，娜露米默默答应了他的要求，重重地点点头。

那只手静静地离开了。

少女深深地吸了一口气，然后直视着向后退了几步的男子。他的脸被一个四角形的面具挡住了，整个上半身一丝不挂，只在腰上系了一根皮带。这幅奇怪的模样让少女吓了一跳。

但她很快就想起了这个人。

"你是和艾尔梅丽亚小姐一起的……"

面具男点了点头："是的，我们之前见过好几次，小姐。"

娜露米放心地拍了拍胸口。刚才看到那个样子，还以为他是布朗达尔派来杀死自己的刽子手，看来自己多虑了。

"你好像是一名枪手……"

"没错。"

"但你为什么在这儿？布朗达尔好像说过他已经把所有的猎人都抓了起来……"

听到这，面具背后的眼睛因为笑容而眯成了一条缝："我很稍长逃跑。没错……就像毒怪鸟一样！"

从刚才的声音中仿佛隐约听到了某种入迷的情绪，娜露米眨了眨眼睛，以为他可能是相同装束的另一个猎人。

"对不起，刚才失礼了。"男子小声咳了一下，"对了，你之所以一个人到这里来，是为了了解那伙人的目的吧？"

娜露米点点头。

"果然。那么这就是说和我们……和我们猎人有某种联系？如果不是这样就无法解释你的行为。而且跟他们带来的那些金属雄火龙脑袋一定有什么关系……是这样的吗？"

"是的。"娜露米从长袍的袖子里取出大炮的设计图，把他交给眼前的男子。

在猎人使用的武器中，弩炮的构造最接近大炮，我自己虽然看不懂，但这个男人说不定能看懂。娜露米当时就是这么想的。

（如果他真是个猎人的话……）

男子接过图纸将它带开，视线不停地在上面移动着。

"这是……"面具另一边的眼神渐渐变得严肃起来，紧接着他抬起头盯着少女说道，"小姐，你知道他们要用这个干什么吗？"

"知道。"娜露米点点头，她正是为此而来，"他们要用这个……"

"准备好了！"

在城市南面，一个骑马到这里大约需要半天时间的广袤平原上，一声有力的口号忽然在干燥的空气中响起。

之后，被薄雾笼罩的大地又回归了寂静，仿佛所有生物都已经灭绝了一般。

有一支五十人左右的队伍正在那里移动着。平常喜欢在这附近游荡的小型食肉怪物——黄跳龙并没有出现在视野之中。

就在这时，高昂的号角声忽然打破了草原的平静。

和猎人们用来吸引怪物注意力的角笛不同，这种声音明显是用来传令的。

"来、来了！"

年轻的工兵队员颤抖着伸出手指朝天空指去。

包裹在浓雾之中缓缓前来的巨大黑影——巨大山体出现了。即使雾气已经散去，但还是什么都看不到。随着那座大山不断靠近，真正的"东西"也渐渐显现了出来。

实际上是山体不断在向那群人逼近，由于它已经占满了众人的整个视野，因此他们产生了自己正在被吸入山体之中的错觉。

"队长！快下命令吧！"

这声喊叫终于让王国武器工匠下属的第四工兵队队长恢复了神智。

"点、点火！"他连忙高声命令道。

手下的工兵们也带着无法平息的慌乱挨个点燃了导火线，一团团小火花开始在草原上游走。

他们接下来能做的事就只有观望了。

如果成功了当然皆大欢喜，一旦失败……就会被残忍地碾成肉酱。

所有人都吞了一口唾沫。这不起眼的声音在一片死寂中变得尤为明显。

"轰！"

在无数的闪光之后，平原上接连不断地响起了震耳欲聋的爆炸声。

那是上百个大爆弹同时爆炸才可能产生的巨大声响和亮光。

哦哦哦哦嗡嗡嗡……

伴随着悲鸣声、风声、吼叫声以及其他所有的声音，大山以极缓的速度改变了它的前进方向，又一次钻进了浓雾的包围之中。

角笛再次响起。

那是在指示大山转向他们想让它前往的方向。

（成功了……）

即使明白这一点，但现场没有一个人发出喜悦的欢呼。每个人的心情都因为一件事而变得越来越沉重——他们触犯了不应该触犯的东西。

士兵们一动不动地伫立在重新聚拢的浓雾之中，远远望着大山朝预定的方向移去。



老山龙

■最为古老的怪物之一，生性比较温和，但却拥有令人难以想象的巨大身躯，正因为这个关系使得它所经之处遍地狼藉，对人类的生存居住环境产生极大影响，因此当它不定期侵略城堡的时候，人们只能将其当作天灾一般尽量将其击退，把伤害维持在最小限度。

第五章 怪物猎人

"长老……您感觉到了吗？"

听到维吉的声音，老人缓缓地张开了眼睛。不用问，他一定也感觉到了那股从椅子腿上传来的细微震动。无法躲避的天灾伴随着极致的恐怖正向他们走来——是那家伙。

"刚刚接到了报告，王国武器工匠的目的是实验新型兵器，把我们抓起来也是为了防止我们碍事。为此，他们使用了约一百枚大爆弹来改变'它'的行进路线。"

"哦？还真是大手笔啊。那个新型兵器的威力怎么样？"

"光从图纸上看，它应该拥有超过击龙枪的威力。不过还是有缺陷。"

"嗯？"

"由于使用了大量的火龙骨髓，因此即便使用了将燕雀石熔解后铸造的炮身也只能发射三次。"

"我想也是。飞龙在发射了火球之后能通过自身的再生能力迅速让伤口愈合，正因为如此它才可以使用那种攻击。那么，对'它'的效果如何？"

"现在还是未知数……不过应该不是只能吓吓它的程度吧。"

老人听到这，忍不住干笑了一声。维吉则眯起眼睛，低头看着眼前的老者。

"另外，还有一个问题。"

"哦？"

"火龙骨髓与空气接触之后立刻就会燃烧并且发出臭味。从安放在那里的兵器数量上看，那些臭气……可能会引来火龙。"

"他们到底是等着怪物自投罗网还是没考虑到这一点啊……真是的。"

"我们怎么办？"

"嗯……先不管他。让他们尝尝苦头也好。猎人们现在怎么样了？"

维吉脸上不禁挂上了一丝苦笑。

"您没听到吗？"

老人把脑袋微微一歪，接着便呵呵地笑了起来。

从这个房间隔壁传来了猎人们的歌声，简直就像个宴会一样。而看管各位长老的士兵也没有想要阻止他们的意思。

"看来只能先忍一忍了。不过……记得待会儿让他们把饮料和食物的费用都交齐。"

"这是当然的。"维吉毫不犹豫地说道，"天下没有白吃的午餐。"

"还真是搞笑……他们以为这样就能困住我们吗？"艾尔梅丽亚喝完不知是第几杯啤酒后傻呼呼地笑着说道。此刻她正打着盘腿坐在地上，将酒杯"咚"的一声砸在了身旁，然后呵呵地笑了起来。

"什么意思？"吉格话音刚落就引来了少女的一阵嘲笑。她转过头，像盯着一个傻瓜一样看着吉格。

"什么啊，你不知道吗？"

"你到底在说什么？"

"真是的……我真不敢相信居然有人连这种事都不知道！哈哈哈！"

"哇！"吉格的右肩忽然被艾尔梅丽亚狠狠地拍了一下，这几乎把他整个人都压在了地板上。而他在那一瞬间以为自己的肩膀已经脱臼了。

能够轻易挥动角龙尾的少女必定拥有非凡的臂力，吉格虽然曾经见识过，但毕竟没有亲身体会，因此他刚才有些大意了。

"听好了！就让身为前辈的我来教教你吧！"艾尔梅丽亚满脸醉意地指着吉格的鼻子，"这座城里的市场、广场、酒吧和客房表面上各自分开，但实际上都是用暗道连在一起的。所以只要我们想逃出去，随时都可以。"

"那……你们为什么还留在这里喝酒呢？"

"哎呀，我们又不可能去和骑士拼命。如果那帮人想要干掉我们那又另当别论，不过到目前为止他们只是把我们关在这里而已。而且他们带来的大炮似乎也不是用来对付我们的。"

"你怎么知道？"吉格坐直身体，用手按了按被拍的肩膀。

艾尔梅丽亚无可奈何地摇了摇头："为什么……那帮人安放大炮的时候不是把炮口朝外的吗？如果要用我们来开刀，那一开始就应该对准酒吧才对。那些武器的重量一看就相当惊人，连食草龙都拉得很吃力，没有理由放好之后又来改变方向吧。如果瞄准的是酒吧，那还真有些威胁……所以说，他们一定是想在这里做什么事，而我们猎人则是这件事的障碍，就这么简单！"

少女说完又得意地想要拍吉格一掌，不过吉格也不至于笨到再被她拍中一次。

那一巴掌挥空之后，艾尔梅丽亚的整个身体都失去了平衡，差一点栽倒在地板上。还好卡诺恩及时抱住了她。

看来她已经完全醉了。

"很少见她喝这么多啊。"

黑影和声音几乎同时出现在了吉格身边。

"弗雷迪奥！"

裸露着上半身，头戴毒怪鸟面具的男子，无论走到哪里都不可能会把他错认成其他人。弗雷迪奥发出呵呵笑声用护手擦了擦吉格身旁的地板。橡胶和木板之间发出刺耳的摩擦声和浓烈的臭味，但他却置若罔闻地坐了下去。

"你刚才到哪儿去了？"

"是待在屋子里吗？你在那里打听到了那帮人的目的之后就赶过来通知我们，没错吧？"

"真的？"吉格有些不敢相信地看着艾尔梅丽亚。从她的话里已经听不出一丝醉意，虽然脸已经通红，但双眼却出奇地有神。

弗雷迪奥重重地点了点头，然后站起身走到了写有“召集同伴”字样的任务板前，将夹在他腰间的纸筒摊开贴到木板上。

“这就是那些新型兵器的设计图。”

听到这句话，充满整个酒吧的歌声和吵闹声一瞬间都停了下来，包括吉格一行在内的所有人都把视线集中到了任务板上。

弗雷迪奥用毒怪鸟皮制成的护手敲了敲图纸：“这种武器的名字好像叫灭龙炮，简单来说就是打算用机械造出飞龙的火球，而且威力比原本的火球还要大。由于主要材料是大量的火龙骨髓，因此炮身是用纯度极高的燕雀石融化之后铸造的。光一台就要用去约两百个燕雀矿石。”

不知有谁吹出了一声极响的口哨表示感叹。

“与配备在这座城里的击龙枪相比它无论结构还是威力都完全不同，那是采用了和大炮几乎相同原理制造出来的东西，跟弩炮的发展形态也有一定区别，可以说这简直就是人工制造出来的火龙。”

“他们打算用那个东西在这里干什么啊？”听到那名猎人的问话，弗雷迪奥干笑了几声。

“应该是想用灭龙炮杀死老山龙。”

酒吧瞬间安静了下来，但随即又被一阵狂笑塞得满满的。

“喂喂喂，他们是认真的？他们真是那样想的？”

“什么都不懂的人还真是麻烦！”

“太可笑了！原来王宫里的那些贵族一天到晚想的就是这种东西！”

“好久没听到这么好笑的事了！”

猎人们纷纷夸张地大笑了起来。

吉格也听过老山龙这个名字。

它是跟雄火龙之类的飞龙完全不同种类的生物，也有人说它是太古时代的龙，拥有无比庞大的身躯。

他对这种吼声还有印象，应该是在最近才听过的——那一定是雄火龙的声音。

“果然来了。”弗雷迪奥带着一副未卜先知的表情，从国王房间的窗口朝天空望去。

在他身边的娜露米也和吉格一样被刚才的声音所震慑，脸色瞬间变得十分苍白。

艾尔梅丽亚用充满轻视的眼光看着面前这位柔弱的女子，随后略显焦躁地晃了晃身体，包裹在她身体各个部位的雄火龙甲胄也随之发出了几声轻响。

刚才和弗雷迪奥的谈话结束后，他们就通过密道潜回了客房。找齐各自的装



ラオシャンロン（老山龍）

备后，一行人秘密地开始了占领工作。由于客房里几乎没有骑士和士兵，所以那伙人并没有察觉到有什么异样。

全副武装的猎人们又偷偷地回到了酒吧。

而吉格一行没有跟随大部队一起走，因为他们还有话想问娜露米。

“‘果然’是什么意思……”艾尔梅丽亚直视着金发少女，开口问道。

“灭龙炮由于使用了大量的火龙骨髓，因此骨髓燃烧时发出的气味就会让其他飞龙误以为这里有同类。这种气味本来是雄火龙用来吸引雌火龙的……当然，盘踞在这附近的雄性也会以为是有竞争者闯入了自己的地盘而前来将它赶走……现在看来的确发生了这样的事。”

弗雷迪奥一言不发地指着天空，在他所指的云雾中隐隐约约能看见零星的火团，火龙的数量肯定在十只以上。

“呵呵呵，雄火龙加上老山龙……这可真热闹。”

“现在可不是说风凉话的时候。”艾尔梅丽亚转过头对着娜露米，“怎么样？要不要委托我们？”

“看来没办法了……”娜露米无奈地耷下肩膀，长叹了一口气，“我现在正式向猎人工会提出委托，请你们破坏灭龙炮。不过附加条件是不能杀死老山龙。”

就在这时，窗外忽然炸开了爆裂状的闪光，一颗巨大的火球从广场腾空而起，径直朝天空的方向射了出去。

赤红的光球结结实实地打在了一只正在低空盘旋的雄火龙身上。尽管飞龙的甲壳对火焰有特殊抗性，但它还是没能抵挡住这猛烈的冲击。威风凛凛的王者转瞬之间就变成了燃烧的火团坠落到地面上。

“好厉害……”吉格不禁发出了感叹。

说不定他们真能杀死老山龙——面对如此强大的威力，任何人都会对此报以希望的。

但与此同时吉格心里却又涌起了莫名的厌恶感，他深深感到这样对待大自然是一种极端错误的行为。

怎么能用这种方式猎杀怪物呢！

“吉格！”

少年猛地回头一看，发现艾尔梅丽亚和娜露米已经站在了密道的入口处。

“快点！这条路通往长老们的房间！不通过集会所我们是不能接受委托的！”

“好、好的！”

他对这种吼声还有印象，应该是在最近才听过的——那一定是雄火龙的声音。

“果然来了。”弗雷迪奥带着一副未卜先知的表情，从国王房间的窗口朝天空望去。

在他身边的娜露米也和吉格一样被刚才的声音所震慑，脸色瞬间变得十分苍白。

艾尔梅丽亚用充满轻视的眼光看着面前这位柔弱的女子，随后略显焦躁地晃了晃身体，包裹在她身体各个部位的雄火龙甲胄也随之发出了几声轻响。



刚才和弗雷迪奥的谈话结束后，他们就通过密道潜回了客房。找齐各自的装备后，一行人秘密地开始了占领工作。由于客房里几乎没有骑士和士兵，所以那伙人并没有察觉到有什么异样。

全副武装的猎人们又偷偷地回到了酒吧。

而吉格一行没有跟随大部队一起走，因为他们还有话想问娜露米。

“‘果然’是什么意思……”艾尔梅丽亚直视着金发少女，开口问道。

“灭龙炮由于使用了大量的火龙骨髓，因此骨髓燃烧时发出的气味就会让其他飞龙误以为这里有同类。这种气味本来是雄火龙用来吸引雌火龙的……当然，盘踞在这附近的雄性也会以为是有竞争者闯入了自己的地盘而前来将它赶走……现在看来的确发生了这样的事。”

弗雷迪奥一言不发地指着天空，在他所指的云雾中隐隐约约能看见零星的火团，火龙的数量肯定在十只以上。

“呵呵呵，雄火龙加上老山龙……这可真热闹。”

“现在可不是说风凉话的时候。”艾尔梅丽亚转过头对着娜露米，“怎么样？要不要委托我们？”

“看来没办法了……”娜露米无奈地耷下肩膀，长叹了一口气，“我现在正式向猎人工会提出委托，请你们破坏灭龙炮。不过附加条件是不能杀死老山龙。”

就在这时，窗外忽然炸开了爆裂状的闪光，一颗巨大的火球从广场腾空而起，径直朝天空的方向射了出去。

赤红的光球结结实实地打在了一只正在低空盘旋的雄火龙身上。尽管飞龙的甲壳对火焰有特殊抗性，但它还是没能抵挡住这猛烈的冲击。威风凛凛的王者转瞬之间就变成了燃烧的火团坠落到地面上。

“好厉害……”吉格不禁发出了感叹。

说不定他们真能杀死老山龙——面对如此强大的威力，任何人都会对此报以希望的。

但与此同时吉格心里却又涌起了莫名的厌恶感，他深深感到这样对待大自然是一种极端错误的行为。

怎么能用这种方式猎杀怪物呢！

“吉格！”

少年猛地回头一看，发现艾尔梅丽亚和娜露米已经站在了密道的入口处。

“快点！这条路通往长老们的房间！不通过集会所我们是不能接受委托的！”

“好、好的！”

吉格跟在娜露米身后钻进了隐蔽在暖炉背后的密道。在他身后是弗雷迪奥和卡诺恩，每个人都背着自己熟悉的武器，吉格也将心爱的巨剑带了进来。

“你知道长老们在哪儿吗？”

艾尔梅丽亚以理所当然的语气回答道：“他一直都在酒吧背面的小屋里。你没注意到吗？”

（怎么可能注意得到。）

吉格心里虽然在这么抱怨，不过为了不被人看扁，他决定还是不要说出来的好。

而最难察觉到屋里这一切变化的恰恰就是那两位守在国王房间门口的骑士了，这真是一个讽刺的场面。

密道的天花板很矮，但吉格一行人却弯着腰以极快的速度前进着。

“来了！好好瞄准！”布朗达尔一边用手堵住耳朵以抵抗火龙的咆哮一边对士兵下达着命令。

虽然他们及时察觉到了雄火龙的袭击，但能够调转炮口的只有一台。不知是因为炮身实在太重还是出于对即将到来的老山龙的恐惧，他没有允许其他炮台也做出调整。

但当值得纪念的第一发炮弹将雄火龙打得灰飞烟灭时，每个人都在欢呼。灭龙炮的威力超乎了所有人的想像。

当他们同时也明白了再次发射需要很长的时间。

首先要让滚烫的炮膛冷却下来，然



后是小心翼翼地替换燃料棒，最后还得等火焰压缩成可以发射的炮弹。另外，灭龙炮的另一个缺点是很难瞄准目标。

看见同伴被击落，其他飞龙立刻散开，逃到了人们的视线范围之外。

"大人！"士兵发出惨叫一般的声音向布朗达尔报告道，老山龙不知什么时候已经来到了离他们几乎近在咫尺的地方。

实际上也并没有那么近，只是因为它的体型是在太大，所以才会让这些人产生错觉。

"好！射、射击！"

尽管雄火龙的咆哮始终没有停止，但布朗达尔还是下达了命令。

并排设置在城墙边缘的灭龙炮一齐喷出了毁灭的火焰。

经过压缩的超高温火球在浓雾中蒸发出一条条隧道般的轨迹，直接命中了老山龙的后背。

一阵轰鸣般的爆炸声过后，数根火柱冲天而起。

"成功了！"布朗达尔开始高声喝彩，但是……

哦哦哦哦嗡嗡……

大山并没有任何要停下来的迹象。

而且被火球击中后燃起的火柱只是把部分经过漫长岁月堆积的泥土和苔藓炸飞了而已，藏在那些污垢下面的甲壳几乎没有受到任何损伤。

(怎、怎么可能……)

布朗达尔的双膝一软，重重地坐在了地上。

一只雄火龙咆哮着从众人头上飞过，并且准确地朝那台击杀了一只火龙的灭龙炮吐出一枚火球。

无比昂贵的武器就这样伴随着爆炸声变成了四散的碎片。

强劲的气浪把布朗达尔掀翻在地，而接触到空气后燃烧起来的火龙骨髓碎片则将他灼烧得更加狼狈不堪。

"准、准备第二次发射！快！"

回到酒吧后，吉格一行看到全副武装的猎人们已经将几名被五花大绑的骑士围在了大厅中间。而窗外的爆炸声让这座颇有些年头的木质建筑也开始震动起来，从房梁上不时落下一些灰尘。

"是你们干的？"

面对艾尔梅丽亚的问题，所有猎人都摇了摇头。

"是我们收拾的。"集会所长老一边发出呵呵的笑声，一边在维吉的搀扶下杵着拐杖从酒吧深处的房间里走了出来。然后用已经被埋进皱纹里的双眼盯着娜露米："这位小姐是谁？"

"她就是委托人。"艾尔梅丽亚把娜露米稍稍朝前推了一把。

"是吗？"

金发少女微微点了点头："我向猎人工会提出委托。请你们破坏灭龙炮。但绝不能杀死老山龙。"

"嗯……"长老摸了摸下巴之后接着说道，"没问题。不过……你出得起钱吗？像这种委托没有一、两万块做酬金可不行啊。虽说你是温巴莉家的大小姐，但也没办法随便动用这么大一笔钱吧？"

娜露米的脸色立刻变得阴沉起来，而艾尔梅丽亚则不满地扬起了眉头："喂！现在可不是说那种话的时候！如果让他们大量制造那种东西的话我们猎人就要失业了！而且现在被它引来的火龙已经越聚越多！"

"老山龙加上雄火龙……这样下去它们的确很可能把这座城市夷为平地。"

长老的轻松语气简直就像是在提起一件跟自己毫不相关的事，这让艾尔梅丽亚更为恼怒。但是……

"哇！"伴随着这声惨叫，一个满身是火的身影撞破堵在酒吧门口的木板直直地飞了进来，在地板上滚了好几圈后才终于停了下来。

"布朗达尔大人！"被绑住的骑士惊恐地叫出了声。

这就是那个认识卡诺恩的人，此时他身上的铠甲已经被烧成了焦黑色，头发里还有不太明显的火星在燃烧，原本棱角分明的脸也被火熏得到处是伤。



"救、救命啊……"

布朗达尔趴在地板上抓住睁开眼看到的第一只脚苦苦哀求道，而他一点儿也没有注意到其实这只脚的主人就是卡诺恩。

象征着毁灭与力量的火球不断在广场上爆炸，连身在酒吧里的众人都能清楚地感觉到那一股股凛冽的热风。

"拜、拜托了……救救我……快阻止那些飞龙……"

集会所长老忽然不声不响地走到了布朗达尔身边："你这是在向猎人集会所提出委托吗？内容是赶走雄火龙和老山龙？"

狼狈的骑士颤抖着点了点头。

老人咧着嘴开心的笑了起来，接着便从怀里取出了一张白纸和笔。把笔交给布朗达尔后，他又凑到骑士耳边轻轻对他说了些什么。

骑士再次点了点头，艰难地在纸上签下了自己的名字。

"维吉，你给他包扎一下。"

"是。"维吉叫了几个猎人出来，让他们帮忙把布朗达尔扶进里边的房间。

吉格心想，还不知道能不能把他救活呢。稍微有点常识的人一看就知道那是几乎被火球直接命中的伤，龙炎跟一般的火不一样，它的高温会直接侵入到肉里，将内脏也烧得一点都不剩。必须尽快治疗。

"既然委托人是他们，那我们想要多少都可以，大不了让王国武器工匠出钱。"长老把那张签有姓名的白纸打开给各位猎人看，"这样就算是正式的委托了。因为事出紧急，所以不需要契约金。报酬方面我保证每人至少五千块。一个小队最多四个人的上限不变，但是允许多个小队一起参加。任务目的是将雄火龙和老山龙击退，并不需要将它们杀死。不过就算你们想杀掉老山龙也不太可能吧。"

"请等一等！"娜露米走上前来，"那灭龙炮……"

"雄火龙是那些东西引来的。"艾尔梅丽亚脸上虽然挂着无奈的微笑，但还是开口了，"用起重机把它们扔出去怎么样？运气好的话说不定还能刚好砸在老山龙的鼻子上，挺有趣的吧？总之，我们接受委托，当然卡诺恩和弗雷迪奥也一起……没问题吧？"

两个人毫不犹豫地点了点头。

艾尔梅丽亚确认之后，转身面向吉格："你怎么办？一起来吗？"

心脏"咚"得猛跳了一下。

这句话完全出乎吉格的意料，能和他们组一次队都已经是个奇迹，而现在她居然再次向自己提出了邀请。

吉格能感觉到皮肤上的汗毛根根竖立，而身体也不由自主地抖了起来。但有这些反应并不是因为害怕，而是他体内的猎人之血在沸腾！

"当然！"

艾尔梅丽亚点了点头，然后向长老回话："暂时就是我们四个，其他人想要参加的话也可以，不过要是动作太慢，报酬可就被我们给独吞了！出发！"

少女把手一挥，带头冲出了酒吧。

吉格看了一眼斜前方的娜露米之后，赶紧跟了上去。他背后的那些猎人们争先恐后地涌到长老身边接受委托。

在一片混乱的喊声中，猎人四人组来到了他们的狩猎地点——城市广场。

零散的火星混在扑面而来的热风之中，瞬间便将他们包裹了起来。而外面的景象简直就如同传说中的火山地带一样。

(好、好可怕……)

而几头巨大的雄火龙正轮番向灭龙炮阵地疯狂地进攻。

不过那些能轻易撕碎猎人铠甲的尖牙利爪却对贵重的燕雀石炮身造不成任何伤害，更不能将里面的火龙骨髓抓取出来。

"怎么办！"艾尔梅丽亚高声吼道。

"用钢缆。我先去吸引它们的注意力。"卡诺恩说完便从背上取下地狱之炎，右手一抖将它展开来。接触到空气的枪头"呲啦"一声燃起了火苗。

有好几只火龙都注意到了这新出现的骨髓燃烧气味，纷纷开始调转攻击方向。

而卡诺恩却对此毫不在意，用力吹响了从腰间取下的角笛。高亢的震鸣声迅速在广场上回荡开来，火龙们则用慑人的咆哮回应了这一举动。

"交给我吧。"卡诺恩说完便拉下了角龙头盔的面具，将盾护在胸前冲了出去。

所有雄火龙都朝他集结了过来！

"吉格，艾尔梅丽亚小姐。请你们两人到铁匠铺去找到钢缆，然后把灭龙炮捆好。我去操作起重机放下吊钩，你们打完结之后就把钢缆挂到钩子上。另外，别忘了把小爆弹也一起绑上。"

"知道了。"

"明、明白了。"

弗雷迪奥点了点头表示回应，之后便朝起重机跑了过去。

艾尔梅丽亚转身奔向铁匠铺，吉格紧随其后。

而就在离他们不远的地方，卡诺恩正独自抵挡着飞龙们的攻击，无论是毒爪还是火球，都无法穿透那面用火龙甲壳制作的盾牌和角龙的铠甲。

就在这时，从酒吧里陆陆续续杀出了几队猎人，有些队伍直接朝火龙群冲了过来，有些则朝市场的方向跑去。

"他们是要逃跑吗？"吉格在跑向铁匠铺的途中回头看到了这一幕，不禁开口问道。但艾尔梅丽亚回答他的口气就像是在对一个傻瓜说话一样。

"不是！他们是想去攻击老山龙的腿部，让它改变前进方向。就算是怪物猎人，但这个时候也只能做这件事了。找到了！"

铁匠平常会在眼前的小屋里精炼各种矿石，因此里面的温度显得有些让人难以忍受，但艾尔梅丽亚还是自顾自地从一大堆废品中找出了钢缆和固定用的铁钩。



少女胡乱分了一些让吉格拿，而对这种重量没有心里准备的新手猎人一时有些站立不稳。

“站稳点儿！”

艾尔梅丽亚狠狠朝吉格腰上拍了一巴掌，他这才一鼓作气抱起那堆钢缆迈开了脚步。

金发少女稳稳地走在他前面，手中钢缆的重量绝不比吉格的轻。

两人刚一出门，就发现猎人和火龙之间的殊死搏斗还在继续。已经有几名猎人倒在了广场的石板地面上，一动不动。不过卡诺恩还在那里，而且总是由他负责跑到火龙前面吸引它们的注意力。而雄火龙之中也已经有一头被杀死，一头被砍断了尾巴。

“哦哦哦哦哦！”

吉格和艾尔梅丽亚两人一边承受着不断轰鸣的咆哮声，一边用钢缆紧紧地把灭龙炮栓好。

（太可怕了！太可怕了！太可怕了！混蛋！）

极度的恐惧让吉格全身在止不住地颤抖，他第一次身处这种距离死亡只有一步之遥的环境！

少年深深地感觉到了自己的渺小，但他并没有停下手上的工作。

围墙之外忽然闪现了一道亮光，正在他准备仔细观察时，“轰隆”的爆炸声混杂着大量的沙土瞬间便涌到了两人身边。

“大概是那些出城的人使用了大量的大爆弹。”艾尔梅丽亚不知什么时候来到了吉格身边，帮他把最后一台灭龙炮栓好。

之后两人用铁环和钩子将所有的灭龙炮都连在了一起。

一个巨大的铁钩也及时从天上缓缓降到两人面前停住。吉格抬起头，看见弥漫的烟雾之中有一个巨大的起重机。之后他便与艾尔梅丽亚合力将绑有灭龙炮的钩子稳稳地挂在了铁钩上。

（对了！）吉格从背包里取出小爆弹栓在铁钩上，这是弗雷迪奥认真嘱咐过他的。

“好了！”看到吉格的工作已经完成，艾尔梅丽亚便向空中扔出了一个什么东西。

一团刺眼的光亮在少年面前炸开——那是闪光弹！

看见信号后，起重机的铁钩开始缓缓上升，牵动着那些钢缆将灭龙炮吊了起来。

吉格和艾尔梅丽亚立刻离开了那里，他们可不想被卷进去。

能将飞龙轻易吊起的大马力起重机将灭龙炮一个不剩地向外移动，城墙上的壁垒和地板都被这些昂贵的武器弄得一团糟。

而不远处的火龙们也注意到了这里的变化，围在卡诺恩身边的所有雄火龙全都扇动翅膀向高空中飞去。

狂乱的巨风将在广场上燃烧的火苗全都熄灭了。

起重机吊臂猛地一转，将栓在钢缆的上灭龙炮全都甩出了城墙。它们在空中划出一个角度极大的弧线。但根据眼前的情况判断，那些武器一定会荡回城墙上的。就在这时……

（弗雷迪奥！）

位于塔顶的起重机操纵室的门忽然打开，弗雷迪奥从里面钻了出来。他手上端着心爱的强击火炮。

只听“邦”一声枪响，一朵火红的小花从枪口散开来，紧接着，挂在铁钩上的小爆弹爆炸了。

即便是钢缆也承受不了这种冲击，一瞬间断裂开来。得到解放的灭龙炮便靠着离心力朝老山龙砸去，几乎全部都落在了它的后背上。

而雄火龙们也立刻改变前进方向，转而朝老山龙的方向冲去。

“成功了！”

又一次震撼人心的爆炸突然发生，掀起了无数的沙石。

“啊！”

尘埃散尽后，两人眼前突然出现了一个大得难以置信的巨型龙头。不只是吉格，就连艾尔梅丽亚也除了发抖以外什么也干不了。

在它的鼻尖上耸立着一根高塔般的尖角，而在那张如岩石般的巨脸深处，有一双比吉格还要大的眼睛。当吉格与那眼神交汇的一刹那，少年的眼眶中竟然含满了眼泪。

对吉格来说，那一刻简直就像“永远”那么长。

不一会儿，老山龙便带着地动山摇的气势改变了前进方向，与城市擦肩而过，渐渐朝远方走去。

那群雄火龙紧追不舍。

哦哦哦哦嗡嗡嗡……

从浓雾的另一头传来了一声咆哮，那应该是老山龙所发出的。

吉格的双腿又一次失去了作用，精疲力尽地软倒在地上。

“喝！喝！喝！喝！”少年就像几百年没有吸过气一样大口大口地呼吸着，连肺都开始疼了起来。他连周围的情况都没仔细观察，就那样流下了已经涌上眼眶无数次的泪水。

“怎么了？你在哭？”

吉格赶忙擦了擦眼睛抬起头。看见背朝蓝天的艾尔梅丽亚脸上有一个调皮的微笑。

由于光线太亮，眼泪越来越多。

少女旁边站着遍体鳞伤的卡诺恩，他角龙铠甲上的角都已经被折断了一支；弗雷迪奥那裸露的上半身也带着轻度的烧伤。

“没错。”不可思议的是吉格竟然爽快地承认了，“我明白了一件事。”

“什么？”

“我跟这个世界比起来实在是太过渺小了。”少年笑了笑，轻咳几下之后继续说道，“啊……不过，即便如此我还是作为这个世界的一部分而活在世上。村长平时跟我说的那些东西，以前完全听不懂，不过现在我似乎稍稍明白了一些。猎人是作为这个世界的一部分而活在世上的……同样，我也是，雄火龙也是……就连苦虫也一样。”

艾尔梅丽亚和卡诺恩还有弗雷迪奥对望了几眼之后点了点头：“知道今天早上为什么把你叫到我房间里来吗？”

吉格摇摇头。

“如果可以的话，想邀请你今后都能和我们一起狩猎。因为你有一些特别之处。”

艾尔梅丽亚说完便向吉格伸出一支手。

这是前往新世界的门票。

吉格抬起手臂，紧紧握住了少女的手掌。

艾尔梅丽亚也回应少年的热情，送给他一个让人心旷神怡的美丽微笑。

“欢迎来到怪物猎人的世界！”

尾声

不久之后，王国与猎人工会达成了和解，认定这次事件是王国武器工匠的独断专行造成的。王国长久以来一直受到老山龙的威胁，而急于将这个威胁消除以立下大功的王国武器工匠和一部分骑士在没有得到国王允许的情况下暗中开发了灭龙炮以及私自将城市当作实验场。

对外发布的事件就是这个样子。

有人说他们之所以没能杀死老山龙是因为有猎人们的阻挠；另外有流言说他们其实是对“保护王国的其实是猎人”这种说法抱有强烈的不满，因此才计划趁这个机会将老山龙和猎人一网打尽。

不过没有人知道真实情况是外面流传的这些闲话，还是王家让王立武器工匠当了替罪羊来歪曲事实。

总之王国武器工匠被皇家勒令解体，他们的一切研究成果都禁止阅览，全被封印在了王城的地下。

而统领第十三骑士团的米利翁·布朗达尔子爵在他们从街道撤军时失踪了，此后也再没有人见过他。有传闻说他的去向跟工会暗夜有关，但真实程度有待商榷。

在那之后，没有任何从王都来的人去找卡诺恩·德农和艾尔梅丽亚·弗兰伯特，也没有谁派人去找他们。

说起独自一人潜入城里的娜露米·温巴莉小姐……她被父亲温巴莉伯爵狠狠地斥责了一顿之后，乖乖地在家里待了将近半个月。不过最近又开始了她的活动，不断游说各地的猎人。

此外，猎人们还在到处奔走。

为了能作为世界的一部分生存下去。

END



特别感谢《游小说》友情提供



楔子

1849年10月16日 PM10：48 巴黎 梵多姆广场12号

昏黄的灯光让房间的气氛显得更加沉闷，一个中年男子平静地躺在床榻上，他的呼吸均匀，完全看不出刚才那痛苦的神色。

“终于安静下来了，不知道在做什么梦呢？”用听诊器在中年男子的胸前仔细听了一阵后医生长吁了一口气。

“那就好。”床边站着的中年妇女听医生这么说脸上露出了喜色，“如果好起来那就再好不过了。”

“据说人在死之前就会像这样，平静地做梦。”

“您这是什么话！”听医生这么说中年妇女很是激动，没想到这样的话会出自一个信奉科学的医者之口。

“抱歉，您就把这当成是一种迷信吧。”医生笑了笑，转身去倒了一杯水，但这时他的脸上露出了凝重的神情。



第一章 雨滴·前篇

“啊，果然还是没有卖出去，利塔尔丹特这么多人居然一个人都不买，真奇怪。还弄得这么晚，母亲一定很担心。”看了眼手袋中数量丝毫未变的花封药，波尔卡叹了口气。卖了一整天的药却无人问津，这样的事情在以前的确很少见。

走累的波尔卡坐在一棵树下稍作休息，忽然一只松鼠从草丛中窜了出来。

“好可爱。”喜欢小动物的波尔卡情不自禁地伸出手去逗那只松鼠，但察觉到有人靠近的松鼠慌张地又钻进了草丛。

“连你也不想让我摸你吗？”看着松鼠消失的身影波尔卡有些伤心，这让她想起了在集市上因为情急救了一位大叔的事情，因为她能用魔法，而魔法在这里是禁忌，会用魔法那就将死的征兆，谁也不想传染上这样的疾病。

“这下花封药会更难卖出去了吧。”波尔卡凄然地笑了一下，整理了一下情绪之后继续上路。

特奴特是一个平静的小村，也只有回到这里才能让波尔卡的心情平静下来。

“我回来了。”一进房间波尔卡就闻到了母亲熬的浓汤的香味，虽然父亲已经不在了，但家里的一切母亲都打理得井井有条。在这间并不大的房子里，从母亲的身上，波尔卡总会感受到家的味道。但今天，不知为何，波尔卡第一次感到了失落。

“累了吧？正好，汤已经熬好了。”母亲温柔地对波尔卡说道。

“母亲……你也不想碰我是吗？”

“你在利塔尔丹特用魔法了？”从母亲的语气里可以听出她并没有生气，但越是这样越让波尔卡觉得不安。

“为什么大家都躲着我？他们一定觉得碰到我的话会被传染吧，但实际上这是不会传染的。”

“傻孩子。”母亲理了理波尔卡有些凌乱的头发，温柔地对女儿说道，“你看，我跟你在一起不是好好的吗？”

“其实我并不怕死，只是觉得不能和大家好好相处有些伤心……”

“波尔卡……”母亲将女儿搂在怀里轻轻地爱抚着，“没关系，一切都会好起来的。”

夜晚的利塔尔丹特是非常美丽的，各色的灯光将这座海边的城市衬托得更加妩媚。但不知为何，还是觉得孩提的时候看它更美。也许是错觉吧，现在应该还是那么美丽，跟以前没什么变化，但真的是这样么？

“是啊，以前更漂亮，那是因为你的心还没有随波逐流。”

“你是谁？”自言自语的波尔卡根本就没注意到身边多了一个人，吓得差点跳起来。

“世上的一切都在褪色，留在这儿已经很难了。一切都在缓缓移动，但谁也没有发现。”中年男子没有理会波尔卡，依旧自言自语地说道。

波尔卡仔细打量了一下眼前的这个男人，穿着虽然和他见过的有些差异但看上去整洁干净，而且这人散发的儒雅脱俗的气质让人觉得他仿佛不是这个世界的人。

“啊，对不起。”中年男子朝波尔卡歉意地笑了笑，取下帽子向她欠了欠身，“恕我冒昧惊吓到你了，我叫肖邦。”

“啊，没关系。”波尔卡也礼貌地回应道。

波尔卡和肖邦坐在草坪上，但自刚才肖邦作了自我介绍后就没说一句，波尔卡决定打破这沉闷的局面。

“你能使魔法是吧？”先开口的却是肖邦。

“哎，你怎么知道？”对于肖邦一眼就能看穿自己能使魔法，波尔卡有些惊讶。

“我能感觉到，因为我也会。”

“肖邦先生也会使魔法？”肖邦的回答让波尔卡更惊奇了，她对这个突然出现的神秘男子的身分又增添了几分兴趣，但她忽然又觉得有些失落，“那肖邦先生跟我一样也不会活太久了……”

“嗯，也许活不长了……”肖邦若有所思地盯着草坪，回答得依旧像是在自言自语。

“那肖邦先生会什么魔法呢？”波尔卡好奇地问道。



“基本上所有魔法都会哦，因为这个世界是我梦中的世界啊。”

“啊？哈哈……”听肖邦这么说波尔卡噗哧一声笑了出来，“肖邦先生真是个奇怪的人呢。”

“是真的。这里是我的梦，你也是我在梦中空想出来的人物。”肖邦的回答很严肃。

“那你知道我现在在想什么吗？既然是你的梦，这对你而言是很简单的事情吧。”

“很简单。”肖邦笑了笑，“你在想以后不会在任何人面前使用魔法了，你不想再伤害任何人。”

“对了肖邦先生，你能跟我到森林深处去一趟吗？有样东西想给你看一下。”波尔卡没有作出正面的回答。

“现在？”肖邦看了看天，已是深夜。

“嗯，如果不是晚上去那就没意义了。”

肖邦一直走在波尔卡身后，他从这个小女孩的身上似乎找到了一种很熟悉的感觉。

“肖邦先生，来，我想给你看的就是这些花。”

“花？”肖邦顺着波尔卡手指的方向看去，地面一片紫色的花蕾，似乎还没有开放，这些花蕾看上去平淡无奇，似乎并没有奇特之处。

“等一下，就要开了。”波尔卡一脸的兴奋，看得出她很期待那一刻的到来。

“啊……”肖邦差点惊呼了出来，就在一刹那，紫色的花蕾绽放了开来。眼前的一切是他从未见过的情景，那些紫色小花的花蕊闪耀着金色的光芒，随风飘散的花粉拉出了一丝丝金色的细线。

“这是……”肖邦被眼前的美景惊得说不出话来，也许真的只有在梦里才能见到这样的景色吧。

“这是镜天花，是不是像草原倒映着星空？不过这片森林也只有这个地方才有镜天花了。”说道这里波尔卡似乎有些失落，“这花在白天是绝对不会开的，只要有太阳，它们就会一直保持花蕾的样子，而叶子则不停吸收阳光。到了晚上它们就会将积蓄的阳光释放开来，而且时间都会是在凌晨两点。”

“太美了……”肖邦看着这一片绽放的花朵赞道。

“不过它还有另一个名字，那就是死灯花。”

“死灯花？”肖邦不明白这么美丽的花还有这么一个恐怖的名字。

“就像与光的正极相对的暗的负极，太阳带来光明，黑暗带来死亡。叫镜天花还是死灯花那是肖邦先生的自由，不过最近大家一般都叫它死灯花了。这种花和普通的花不同，它们看上去就像是以前那些人为指引死者而点的灯一样。现在还有很多人讨厌它，也就是说它是带来凶兆的花……就像我一样……”

“……”肖邦无言以对。

“肖邦先生……你刚才说这是你的梦吧？但是如果你在梦中能切实地感到‘这是梦’的话，如果在梦中感到有真实感的话，那么你不会知道到底哪一个才是现实的，你的魔法作为证据是说不通的。”

“哎？”对于波尔卡有这样的想法，肖邦觉得有些惊讶。

“我以前就想离开特奴特村了，我希望以我自己的意识活下去，即使这是在你的梦里面。我不知道我的生命会持续到什么时候，但我想在有限的生命里让大家更快乐，我想为大家尽一份力。即使被人称为死灯花，但它们还是努力地活着，我想像它们那样。”

“离开村子你想去哪呢？”

“弗尔特城，我要去见弗尔特的伯爵，我想告诉他花封药的事情，现在村子里的人的生活已经很辛苦了。不过如果我的想法错了也没关系，如果不能使魔法，那就说明不是不治之症了。好啦，今天肖邦先生先在我家暂住一夜吧，呵呵，来梦里世界的客人至今为止还没碰到呢。”

“像你的花，凶兆之花，死灯花……”看着波尔卡一蹦一跳欢快地跑向家的背影，肖邦也开始对这里有兴趣起来。

第二天一大早波尔卡向母亲告别后就与肖邦上路了，少有的，天空下起了小雨，对于特奴特的花儿来说，这也许是老天赐予的恩惠吧。不过随着一声雷鸣，雨也有越来越大的趋势，肖邦和波尔卡觉得找个躲雨的地方先休息一下。

“哟，你们在大雨里找什么呢？”一个青年男子优雅地从路边走了过来，剪得干练的短发和单片眼镜让这个青年显得很睿智，“我也在找东西，不过在雨里做事让人很不爽呢，你们能不能和我过几招呢？我讨厌衣服湿漉漉的，正好拿你们解解闷。”

“什么！”还没等肖邦和波尔卡弄清什么情况，那个青年就提剑向两人袭了过来，就在一瞬间，青年就将两人击倒在地。

“呵呵，托你们福，现在我心情好多了。哎呀呀，可没时间在这儿陪你们玩了，我得赶快去找那个发光的东西。”青年整理了一下头发笑着对躺在地上的两人说道，“真是辛苦你们了。”

PM 11：09

“阿尔德雷克看到的是真正的梦吗？”中年妇女望着沉睡的肖邦向医生问道，“梦与现实不是相对的吗？”

“为什么会这么想？”医生反问道。

“没什么，只是看到阿尔德雷克熟睡的脸就不由自主地这么想了。”

“是啊，也许肖邦先生看到的并不是梦。能够区别梦与现实的只有他本人。他闭着眼睛并不能说明他是在做梦，如果他本人认为那个世界是真实世界的话……”

“那么他就不会回到我们的世界了。”原本静静地坐在一旁的那位少妇幽幽地说道。

第一章 雨滴·后篇

“快跑比特！”阿尔格雷特催促身后的男孩。

“哥哥，等一下！”男孩气喘吁吁地跟在阿尔格雷特身后努力将怀里的面包抱紧，生怕它掉下来。

“臭小子！又是你们！给我站住！”男孩的背后一个大婶拿着扫帚正在狂追，但无奈她那臃肿的体型不可能跑太快，很快就被两个少年拉开了距离，“哼，下次要在面包里下毒了。”

“呼，好了，没追上来。”阿尔格雷特擦了一把汗对比特说道，“好啦，赶紧把这些面包给那些孩子们带去吧。”

“但是又要走下水道，老鼠好脏……”比特一想起那些脏兮兮毛茸茸的小恶魔就一阵头皮发麻。

“放心，有我在，我会干掉它们！”阿尔格雷特给可爱的小弟一个充满安全感的微笑。

谁也没想到利塔尔丹特的地下道连接着一个小小的根据地，阿尔格雷特和比特每天都会把偷来的食物送给住在这里的贫穷孩子，阿尔格雷特也知道偷窃是不好的行为，但以现在的情况来看他能做的也只有这样了。

“大哥，为什么面包不能卖便宜点呢？便宜的话岂不是卖得更多？面包店的大婶貌似存货好多的样子。”看着怀里的面包，比特向阿尔格雷特问道。

“这不是面包店大婶的错。面包这么贵是因为面包的税太高了，不仅是面包，利塔尔丹特所有的生活用品收税都很高，所以才有这么多孩子吃不饱，因此才需要我们。但是免税的只有矿封药。”

“所以矿封药谁都可以便宜地买到是吧。”比特说道。

“弗尔特领的伯爵还是有好的地方嘛，药的税金都很少。”不过虽然觉得伯爵还有好的地方，但阿尔格雷特总觉得有什么地方不对劲，“好啦，别废话了，赶紧把面包分下去，然后我们也赶紧吃早饭吧。”

将面包分发给小孩后阿尔格雷特和比特回到自己的住所。

“对了大哥，今天好像没看到昨天那个魔法师啊。”

“嗯。”嚼着面包，阿尔格雷特敷衍地回答道。

“好遗憾，我还想给她牌照呢。”

“你还在干那个？你不如用眼睛直接看啊。”一听比特照相阿尔格雷特就觉得很无奈，“用那个凸出来的玻璃看东西怎么也比不上直接用眼睛看吧。”

“那不是什么凸出来的玻璃，那是透镜！”对于摄像比特不允许任何人轻视它，即使是自己崇拜的阿尔格雷特。

“但真可怜，那个女孩的命长不了了。”阿尔格雷特叹了一口气。

“为什么？”比特好奇地问道。

“你不知道吗？能够使魔法就是患了不治之症的证明啊，换句话说就是不治之症的副作用就是能够使用魔法。”

“不治之症？”

“对，也就是说只有将死之人才能使用魔法。”

“原来如此，那这么说能用魔法也不是什么值得高兴的事了？”

“是啊，不生病就不会使用魔法，世界就是这样。”

“那大家不想接近她是不是怕传染啊？”比特问道。

“是的，不过真的碰到了也不会传染。”阿尔格雷特一听到这个就很生气，“不知道谁那么八卦传出这样的假消息。”





“假消息？”

“是啊。不过一般人们都不会信别人说的话，但一旦会有什么灾难降临到自己头上不管是假的还是什么都会相信。也就是说如果与自己无关就不会去关心。”

“嗯……即使别人没吃的，只要自己有那就满足了是吧……”

“赶快吃，然后睡觉，明天就要出发了。”阿尔格雷特拍了拍比特的头说道。

吃完了面包阿尔格雷特就躺了下来，很快就进入了梦乡，但比特却怎么也睡不着。

“去外面看看星星吧。”比特想了想做出了决定。

夜晚的利塔尔丹特就像个不夜城，街道被灯光照得像白昼一般。

“啊，好多星星都看不见啊。街道的灯这么亮，这也没办法……”比特感到有些遗憾，但他并不知道在另一边，却有一个少女为这样明亮的灯火羡慕不已。

第二天一大早阿尔格雷特和比特就准备好出发前往弗尔特城，第一次走出利塔尔丹特的比特很是兴奋。

“别这么高兴，我们不是去玩的。”阿尔格雷特提醒道。

“我知道啦。是为了让矿封药以外的税金少一点，为了救利塔尔丹特那些贫穷的人，对吧？要让沾满蜂蜜面包和奶酪还有毛巾让大家都能买到。”

“不错嘛，比特，就是这样。偷面包毕竟不能长久，我们要从根本上去解决问题。”阿尔格雷特给了比特一个赞许的笑容做了一个出发的手势。

PM 11：23

“呼，雷声终于过去了。”看了一眼窗外，中年妇女终于长呼了一口气，“阿尔德雷克的情况怎样？”

“和天气一样，总算安静下来了。”医生说道。

“没问题吧……”中年妇女还是有些担心。

“痉挛已经停止了，应该没关系了。”

“刚才的痉挛是因为被雷声惊吓到了吗？”

“也许是那样，但我觉得不仅仅如此……果然今晚是关键时刻……”

“搞什么，找到躲雨的居然又不下雨了。”比特将衣服上的水滴拨开埋怨了一下阿果果森林的天气，“啊，有人！”

顺着比特所指的方向看去有一个小女孩从屋子里走了出来。

“你是住在这里的？”比特问道。

“是的，我叫玛齐，和姐姐一起是森林的守护者。”女孩很有礼貌地回答道。

“两个女孩子住在这种地方是不是有点危险啊。”阿尔格雷特打量一下玛齐，觉得看上去这么柔弱的女孩居然敢住在这个怪物横行的森林的确有些不可思议。

“没关系啦，危险是有，但姐姐总会解决问题的。不过还真少见呢，居然又有客人来访了。”

“又？”阿尔格雷特觉得有些奇怪，难道之前还有人来了？

“啊，你行啦，再休息一下比较好。”玛齐听到身后开门的声音对出来的人说道。

“这里……是哪？”走出房间的波尔卡看了看周围陌生的环境不安地问道。

“你们在森林入口昏倒了，是阿果果告诉我的。”玛齐说道。

“阿果果是什么？”阿尔格雷特好奇地问道。

“怎么说呢，是一种生物吧。它们不喜欢接近人类，而且最近也很难看到它们了。”玛齐对波尔卡说道，“你们运气不错，能够让阿果果接近很少见呢，就像是为了救人来找我一样，这样的事情我还从未见过。对了，你叫什么名字？”

“我……”

“你叫波尔卡吧。”见波尔卡扭扭捏捏，阿尔格雷特抢先报出了波尔卡的名字。

“你们怎么知道？”

“嘿嘿，你是在利塔尔丹特卖花封药的吧，我听过有人叫你的名字。”阿尔格雷特说道。

“是啊是啊，你的魔法好棒！”比特一脸兴奋和羡慕的表情看着波尔卡。

“……”但波尔卡并不喜欢有人提到她会魔法径自跑开了，连撞了一下迎面走来的肖邦也没有说一句对不起。

“哎呀，好像我们说错什么话了。”比特有些不好意思。

“呀！”就在阿尔格雷特正在想怎么向波尔卡道歉时，从波尔卡走的方向传来了她的惊叫。

“不好！”发现事态不对的阿尔格雷特赶紧朝波尔卡的方向跑去，正遇到一个怪物正在一步步逼近波尔卡。

三下五除二干掉那只怪物后，波尔卡好不容易才定下神来。

“喂，你还好吧？”阿尔格雷特关心地问道。

“还好。”

“那就好。”比特送了一口气，忽然他发现有个什么发光的小东西从眼前一闪而过，“啊，那是什么！”

“这就是玛齐说的阿果果？”看着眼前这个闪着绿光的亮球，阿尔格雷特说道。

“啊，我要把它拍下来！”比特正要去拿相机，但阿果果飞快地窜进丛林一下子就不见了。

“好可惜。”比特遗憾地将照相机放进包里一脸的沮丧。

“比特，阿果果一定是很害羞，还会再看到它们的。”波尔卡安慰道，她看了看阿尔格雷特问道，“你叫什么，不会是叫大哥吧？”

“当然不是。”阿尔格雷特笑了笑，“我叫阿尔格雷特，在利塔尔丹特做点小买卖，每天都做点苦力活。”比特听他这么说差点笑出来，但被阿尔格雷特狠狠敲了一下脑袋，“对了，你跑到这里来卖药么？”

“不，我想去弗尔特城。”波尔卡回答道。

回到玛齐的屋子，大家对肖邦的身分渐渐产生起兴趣来，对于这个看上去不像是这个世界的人，众人都感到很好奇。

“你叫什么名字？”阿尔格雷特问道。

“弗雷德里克·弗朗西斯科·肖邦，你们叫我肖邦就行了。”

“哇，好长的名字。”比特吐了吐舌头，“不过还好我擅长记人名。”

“你说你们要去弗尔特城吧？”玛齐问道，“那可不是什么好地方，我觉得还是阿果果村好多了。听说弗尔特城的伯爵正在挖山，像是在做什么药。”

“啊，那肯定是矿封药了。”比特叫了起来。

“那就是了，沙尔莎姐姐为了让他们停止开发矿山去城里请愿去了，再这样下去，阿果果就没住的地方了。”一提到这个，玛齐的神情就变得悲伤起来。

“我也是为了让伯爵减少矿封药的量前往弗尔特的。”波尔卡说道。

“那正好，如果你们见到姐姐，把这顶帽子给她吧。”说着沙尔莎拿出一顶宽顶帽递给了波尔卡。

“但我们怎么认出谁才是你姐姐呢？”阿尔格雷特问道。

“很好认，我们是双胞胎。”玛齐笑着说道。

“OK，肖邦先生也要去弗尔特，呵呵，这下变得热闹起来了啊。波尔卡，我们一起去吧。”

“哎？”没想到还有人会主动邀请自己同行，波尔卡有些惊讶。

“人多热闹些嘛。”阿尔格雷特向玛齐道了声谢向比特示意准备出发。

“不过没拍到发光的阿果果好遗憾。”比特还惦记着这事。

“迟早会拍到啦，别慌。”

“发光的阿果果？从来没听说过啊。”玛齐疑惑地关上了门。

第二章
革命

弗尔特城王座，一个少年正悠闲地坐在上面翘着二郎腿看着谦卑地站在下面的老者。这个少年正是弗尔特城的伯爵，与年少不相符的是他一脸的老成与胸有成竹的气势，也许正因为这样他才能统治整个弗尔特吧。

“哈哈哈哈，没那个必要。激进曲那个组织能干什么？”少年发出爽朗的笑声，对手下的报告嗤之以鼻，“你觉得他们打着反政府的旗号会有人响应么？”

“但是最近有报告说激进曲有不稳定的倾向，属下认为还是尽早解决比较好……”老者还是有些担心。

“雷加德，既然他们称为反政府组织，大都会有不稳的动向的。推翻一国政府，这就是革命，激进曲认为他们能做到么？”伯爵的目光忽然变得犀利起来，不禁让雷加德打了一个寒颤。

“不会……”

“这就对咯，那帮家伙召集再多的人也不会对弗尔特城造成丝毫威胁，这个事实那帮激进曲的家伙最明白不过了。但即使知道是这样的情况他们仍然不会停止战斗，你知道为什么吗？”

“属下不知。”

“你还不明白？那是因为他们有后台。他们也不是笨蛋，只要有机可乘就不会停止反政府活动，也就是说我们真正的敌人是支持激进曲的幕后黑手。激进曲那帮家伙就随他们去吧，而且，我们这边已经有所进展了，哼哼哼。”伯爵意味深长地笑了起来。

走出有些闷热的阿果果村来到萨比草原，视野的突然开阔让众人的心情一下子变得好起来。偶尔遇到一群吃草的山羊也让大家暂时忘记了旅途的劳累，不过这样的时间也是短暂的，谁叫他们是游戏的主角呢。

“快看！”首先发现目标的是肖邦。顺着肖邦所指的方向望去一个打扮干练的女性正怒视着一个穿着奇怪的家伙，女性的手中握这一把巨大的长弓，一看就知道是个难惹的主。

“滚开！我不会让你们的脏手碰我的山羊一下。”女性举起长弓对准了面前那个奇怪的人。

“去帮忙！”热血永远是主角的通病，拔刀相助永远是英雄们屡试不爽的手段，阿尔格雷特见状立刻就冲向了那个奇怪的人。

“咦？这人怎么也会用魔法？”在击倒了那个奇怪家伙后比特好奇地问道。

“魔法不是说只有得了不治之症的人才会用的吗？而且这人的眼神也很诡异。”肖邦也觉得有些奇怪。

“你们不知道吗？这是长期服用矿封药后果。”女性收起了弓箭对众人说道。

“长期服用矿封药会变成那个样子！”女性的话让阿尔格雷特吃惊不小。

“但是利塔尔丹特有好多人服用矿封药，搞得花封药都卖不出去了。”波尔卡说道。

“原来如此，我早就觉得有些奇怪了，现在我终于明白了。”阿尔格雷特看了看那个奇怪的人的尸体恍然大悟。

“是什么？”比特还是有些不解。

“比特你好好想想，为什么矿封药的税金那么低。”

“那是华尔兹伯爵对大家很有爱心啊。”比特天真地说道。

“笨蛋，你是用透镜看东西多了，看不清事实的真相了。”阿尔格雷特听比特这么说差点笑出来，“再好好想想。不是很奇怪么？税金便宜的只有矿封药。”

“但这不是很好么，矿封药便宜的话就能救更多的人了。”比特还是不明白。

“的确，矿封药似乎能治病，但它的副作用却是很厉害的。”女性说道，“矿封药是让你接近死亡的药，到最后你就会变疯狂，刚才的情形你们都看到了吧？好啦，事情解决了，我家就在附近，你们去我家休息一下吧。”

“我叫维奥拉，这是阿尔克。”女性一边倒茶一边自我介绍道，她那个可爱的小松鼠样子的小宠物让波尔卡爱不释手。

“矿封药是魔性之药！”阿尔格雷特一拳捶在桌子上愤愤地说道。

“但是如此推广矿封药如果没什么好处那就没意义了，华尔兹伯爵的目的到底是什么呢……”肖邦紧锁眉头，他没想到这个梦中世界会有如此超出他想像的事情。

“我也想知道。”维奥拉说道。

“不会是想把全部国民都杀掉吧。”肖邦想到这里不禁打了个寒颤。

“不知道，反正关于这个人的不好的传闻多了。”维奥拉耸了耸肩。

“真要这样那不是有更简单的方法，何必如此拐弯抹角的？”阿尔格雷特说道。

“不会是他不知道吧。”善良的波尔卡天真地说道。

“会么？”肖邦对此持怀疑的态度。

“矿封药的确便利，而有的东西便利但却不能用，长久下去就无法回头了。使用的人并不知道这样的时候何时会来，所以作为旁观者的我们就必须有义务去告诉他们。”维奥拉说道。

“短时间的方便却隐藏着未来恐怖的情形，好可怕……”波尔卡的心中不禁有了些寒意。

“那么不管华尔兹伯爵是否知道这件事我们都要去弗尔特城，去了也许我们就会知道一些事情了，而且最好能直接见到华尔兹伯爵。”肖邦说道。

“呵呵，和你们谈了越来越激发我的激情了，不如我跟你们去一趟，何况我和华尔兹伯爵也有梁子要解决，那家伙居然抢了我的羊。”

“啊，又来一个。”阿尔格雷特觉得人越来越多也越来越麻烦。

“抱歉，不是一个，是两个，阿尔克也要去哦。”维奥拉更正道。

从利塔尔丹特到弗尔特必须过一座险峻的大桥，这座名叫卡巴萨大桥的吊桥正好位于这两个地区之间，而这两个的确也恰好被一个很宽的裂缝隔离开，对于第一次过这座桥的维奥拉而言是既兴奋又紧张。在这里建有一座城寨——费尔玛他城寨，听说是过去为了抵御海盗而修建的，现在由于弗尔特与巴洛克领之间的紧张关系，这里的兵力已经被调走，但凭借其内部的复杂构造和机关，这里依旧是一座天然的屏障。

“虽说是城寨，不过却没一人，真是名不副实。”波尔卡看了看残破的墙壁和空无一人的过道感慨道。

“现在弗尔特和巴洛克正在微妙的时候，部队应该都抽走了。”阿尔格雷特说道。

“看来不管到哪里，战争都是无休止的。”听到这个肖邦不禁想起现实的情况，苦笑了一下。

“对了，有传闻说巴洛克在暗中支持着激进曲。”阿尔格雷特忽然想到了什么。

“激进曲？那是什么？”肖邦问道。

“那是要在弗尔特掀起革命大旗的组织，也就是说是反政府势力。”维奥拉解释到。

“但是革命什么的不发生岂不更好，这样大家的生活也会好一些。”

“没那么简单，比特。”阿尔格雷特笑了一下比特的天真，“激进曲、巴洛克还有弗尔特，最后到底谁正确对于我们这种平常老百姓而言是不可能知道的。”

“但总有一个是代表正义的吧？”

“谁知道呢。”阿尔格雷特耸了耸肩，“也许都是恶魔，也许都是正确的。”

“那到底用什么样的基准来评判正义呢？”波尔卡的话让所有人陷入了沉默。

“风牙，你有什么情报告诉我呢？”华尔兹伯爵看着眼前那个戴着单片眼镜的青年问道。

“是，华尔兹大人。那东西很容易就发现了，但发光的……”

“我可不想听到没发现的消息哦。”

“但是……”

“那东西有加倍功效的功能，我还听说有发光的，啊，说什么我也要得到它。我们的义务不是保护国民的健康吗？为了国民尽心尽责不是政府的义务吗？让药的功效提升几倍国民们会很高兴的。”

“……”看伯爵陶醉在自己的世界里风牙只感到一阵寒意，



不知为何，在这个比自己年纪小很多的伯爵面前，即使是杀人不眨眼的自己也感到不寒而栗。

“好了，再去找一次，找不到就别回来见我了。这可是为了我心爱的国民啊。我可不想再听到找不到的报告了。”华尔兹用眼角的余光瞟了一眼风牙，就这一下也足以让他吓得半死。

力巴布湖有一座毫不起眼的小屋，谁也想不到这里是反政府组织激进曲的会议室，现在激进曲的三位首脑级人物正在里面商量着一个重大的计划。

“基尔巴，你能不能再说一遍？”红发的女性向身边成熟的男人问道。

“库拉贝丝，你怎么每次都不能一遍记住？”桌子另一旁一个短发像个男孩子的女性有些不满地对红发女性埋怨道。

“对不起，这么重要的作战我想不能搞错了。”库拉贝丝不好意思地说道。

“没关系，再说一遍吧，法尔赛特。”成熟男人向短发女性抱以歉意的微笑，这笑容能让她也不好再发作。

“这次的作战是从地牢里救出阿果果森林的守护者，明早我们先潜入城里。”基尔巴开始讲述作战计划。

“但是城门的守卫很严啊。”库拉贝丝有些担心。

“用地道啊，哈农山丘连着地牢，我们花了一年时间才调查到的。”法尔赛特说道。

“嗯，这不是什么很困难的作战，只要把那人带回来就行了。”

“为什么要救她？这对激进曲有什么好处吗？”库拉贝丝问道。

“华尔兹那家伙似乎正在找一种会发光的阿果果，我们有人在森林里发现了风牙。”基尔巴说道。

“发光的阿果果？拿它来做什么？”

“把它放进汤里可是很美味的哦。”法尔赛特貌似对这个红发女子很不友好，每句话都带刺。

“法尔赛特！别开这种玩笑！”基尔巴向自己青梅竹马的好友怒道，“听说阿果果有提高矿封药药效的功效，发光的阿果果效果更高。把这种东西交给华尔兹，他就会造出更多的狂战士。”

“如此一来他的兵力就会呈数倍增长，马上就会来进攻我们激进曲。”法尔赛特说道。

“我觉得他不会来攻打我们。”库拉贝丝说道。

“但对巴洛克那就说不定了。”

“闲聊到此结束，赶紧行动！”基尔巴向两位好友下达了命令。

来到弗尔特城门前老远就看到已经有一群人站在那儿



了。

"哇，不会是来欢迎我们的吧。"比特小声说道。

"怎么可能。"阿尔格雷特敲了一下比特的脑袋。

"站住！"为首的那个胖壮中年男人对阿尔格雷特吼道，"你们最好老实点，不然没好果子吃。"

"那个……大叔是这个城最厉害的人么，我们想见华尔兹伯爵。"比特小心翼翼地走过去对那个中年男人说道。

"会让你见的。"中年男子冷笑了一下，"不过是在牢房！"

"带走！"中年男人一掌将比特打开向手下做了一个手势，众人还没反应过来是怎么回事就被五花大绑投进了监狱。

"有没有搞错！"阿尔格雷特使劲拍打着冰冷的铁栅栏怒吼道，但任他吼破喉咙也没人答应。

"别白费力气了。"一个声音在阿尔格雷特身后响起，众人转身发现这间牢房已经早有客人，而且那张脸似乎在哪里见过。

"这小丫头是谁？"维奥拉皱着眉头问道。

"什么叫小丫头？你才是上年纪的老大姐！"小女孩对维奥拉的称呼似乎很不满意。

"你说什么！"果然年龄是女性最敏感的东西，维奥拉也有些生气。

"算了算了，大家和气点嘛。"比特赶紧跳出来打圆场。

"这个小鬼是谁，我刚才和老大姐说话你插什么嘴？"

"小、小鬼！你不也是一样么！"这下比特也有些恼了。

"你又说老大姐，不可原谅！"

"你们三个安静点！"波尔卡一声大吼终于让吵闹的三人静下来。

"现在我们该怎么办呢？"看了眼如婴儿手臂粗的铁条，肖邦无可奈何地问道。

"简单，逃出去。"阿尔格雷特说道。

"说的轻松，能那么容易出去这里就不是监狱了。"女孩没好气地说道。

"对了，你叫沙尔莎吧，这是你妹妹要我们交给你的东西。"阿尔格雷特没把女孩的话放在心上，将玛齐给的帽子递给女孩，从那张一模一样的脸就能猜到这是玛齐口中的那个沙尔莎姐姐了。

"哦！你们见过玛齐了？嘿嘿，那个木头木脑又不懂礼貌的妹妹真让人担心啊。"沙尔莎高兴地接过帽子向阿尔格雷特道了声谢。



玛齐

"也不知道谁不懂礼貌。"维奥拉嘀咕了一声。

"你怎么知道我的名字啊，啊，你是魔术师！"沙尔莎高兴地对阿尔格雷特大叫着。

"是是是，我是魔术师，所以出牢房可是很容易的。"面对天真的沙尔莎阿尔格雷特也不知道说什么。他掏出几根铁丝在牢门的锁里随便捣鼓了几下，牢门应声而开。

"阿尔格雷特，貌似你很熟练的样子嘛……"看着这熟练的开锁手法，波尔卡不禁对阿尔格雷特平时干的什么产生了怀疑。

"哈哈，不管怎样我是魔术师嘛。"阿尔格雷特赶紧打了个哈哈敷衍了过去。

"哼哼，我能想像你在利塔尔丹特都是干什么的。"这样的事情可瞒不过阅历丰富的维奥拉，不过她也不想点破。

就在法尔赛特的手碰了密道的机关的霎那，密道的石门突然一下就开了。

"啊哈哈！我是天才，才碰了一下就开了！"沙尔莎兴奋地从洞里跑了出来，而维奥拉则一直埋怨有些凌乱的头发。

"你们是谁，怎么从这里出来了？"见众人无视自己的存在法尔赛特有些恼火。

"我们被关进弗尔特城的监狱……"

"是啊是啊，我们什么都没做就被关了，气死了。"

"对啊，我们真的什么都没做。"比特和波尔卡一脸无辜地看着眼前的三人。

"貌似不像骗人。"基尔巴和法尔赛特对望了一眼，觉得眼前这几个人虽然搭配奇特，但也不像是坏人，忽然他看到沙尔莎，"对了，你是为什么被关起来的？"

"我？我是为了阿果果森林的事来的，谁知道他们居然把我关起来了。"一想起那个老头沙尔莎就一肚子气。

"你是阿果果森林的守护者？"库拉贝丝一听阿果果森林急忙问道。

"是啊。"

"看来任务已经完成了。"基尔巴双手叉腰笑着对自己的搭档说道。

"嗯？看来你们知道很多事呢，有时间的话去我村子歇一下如何。"维奥拉看着这三人非同一般邀请道。

"怎么办，基尔巴？"库拉贝丝看着基尔巴征求他的意见。

"托这帮人的福我们能这么快解决事情……"

"而且比预计时间早了许多，还能问问城里的情况。总按计划行事不会觉得无聊么？偶尔打破规矩一下也不错，不是吗，库拉贝丝？"法尔赛特对库拉贝丝说道，语气似乎有更深的含义。

那边厢，华尔兹伯爵对众人的逃脱已经是恼羞成怒，一肚子火发在了眼前那个胖男人身上。

"乔巴，你居然让激进曲那帮人这么容易就进来了。"

"非、非常抱歉，伯爵大人……"伯爵的语气并不激动，但乔巴已经是满头大汗，因为伯爵的语气越是轻柔证明他越生气。

"我给你最后一次机会，现在立刻出去给我找人，把他们都干掉。"伯爵忽然想到了什么，"对了，那个阿果果森林的守护者我要活的，那毕竟是全国人们的愿望啊……"

第二日　AM 0：16

"阿尔德雷克……"中年妇女看着病床上的肖邦依旧愁容满面。

"肖邦先生现在正在进行一个面对自我的旅程，是有一个归宿的旅程……还是一个承认死亡的旅程呢？"医生说道。

"肖邦先生为什么要旅行呢？"阿尔格雷特对这个中年男人旅行的原因很好奇。

"不知道……"

"不知道？不知道就出来了？"

"我想时机到了我会说出来的，但现在我还没整理好我的心情。"

"嗯……不想说就别勉强自己了，我也没有打听别人隐私的嗜好。"阿尔格雷特说道。

"是啊，我越来越不确信我到底是不是在梦里了……"肖邦想到，"如果我一直认为是现实的世界其实是一场梦的话……华沙的街道、巴黎的街道真的存在吗？一切真的存在吗？作为一个钢琴家，作为一个作曲家，真的有阿尔德雷克·弗朗西斯科·肖邦这个人吗？没错，这是一场梦，虽然无限接近现实，但这毫无疑问是场梦！无限接近于现实？有这么模糊不定的东西吗？当我无法认识到梦不是梦的时候，我会怎么办呢？好可怕，这样的想法……人不是拥有能够认识现实的能力吗？不，是有必要认识现实是现实。没有人会认识到这是理所当然的，就像无法意识到空气的存在一样，是无法认识这种过于理所当然的事情的。但是，无法认识不等于不存在。这一定是在考验我，在这个旅行中我一定会发现什么。这一切与华沙与巴黎已经没有任何关系了，如果梦与现实正在中和的话，在这个中和的世界里努力活下去才是最重要的！"







"肖邦先生怎么了，怎么一直呆在那里？"比特的话将肖邦从自我世界中拉到了现实，他歉意地向大家笑了笑，示意继续前进。

现在大家针对矿封药的事情正热烈地讨论着，但比特怎么也不明白为什么矿封药卖便宜了不是好事。

"矿封药的税金低，那么谁都可以服用，但作为副作用那就是使用魔法。"法尔赛特说道。

"其结果就是人变成不怕死的狂战士，如果将这样的人征用为士兵的话……"基尔巴说道。

"我明白了，这样一来弗尔特的兵力就会呈数倍增长。"维奥拉说道。

"这样的话他们对巴洛克的军队就无所畏惧了，但能用魔法的是那些短命的家伙啊？那些人死了兵力不就会下降？"阿尔格雷特还是有疑问。

"为了维持兵力，就要源源不断地让矿封药流入市场。"库拉贝丝解释道。

"但是战争不知道什么时候才爆发，要一直维持兵力就需要不断推出矿封药，到时……那不是全国国民都会变没了！"比特终于发现了事情的严重性。

"不错。现在华尔兹已经发现了经济不景气了，所以他想改良矿封药。"

"所以发光的阿果果就很适合。"

"发光的阿果果，有那样的东西吗？"沙尔莎身为阿果果村的守护者也是第一次听到有那样的东西。

"闲聊到此结束了！"一声怒吼打断了众人的讨论，乔巴已经站在了对岸，"这次看来要使出真本事了，要不我的命就没了。"

"没那么容易！"基尔巴拔出了大剑示意大家后退。

激战很快就在卡巴萨大桥上展开，在众人的夹击下乔巴已经渐渐不支。

"不好，他想同归于尽！"阿尔格雷特见乔巴高高跳起准备破坏大桥，但为时已晚，卡巴萨大桥在强烈的冲击下被劈成两半，伴随着尖叫声，众人跌进了桥下湍急的河流。

第三章 幻想即兴曲

“啊，已经四天了，不知道波尔卡他们怎么样了。”从卡巴萨大桥掉下来后阿尔格雷特与波尔卡他们就被冲散了，在寻找了四天之后，阿尔格雷特沮丧的心情达到了最低谷。

“哎呀，怎么不说是比特，只说波尔卡啊。”维奥拉调侃阿尔格雷特道。

“你、你这话什么意思。”察觉到自己失言的阿尔格雷特脸一下子就红了。

“嘿嘿，放心，他们一定没事，你看我们不是好好的？”维奥拉安慰阿尔格雷特道，“对了，基尔巴，我们掉的那条河叫什么？”

“叫融合之河，它将下在岩石山的雨水运到爵士海，而且顺便将岩石山肥沃的土壤顺带一起带下来，让河流周围的作物长势更好。”库拉贝丝说道。

“但那已经是以前的事了，自从华尔兹在岩石山开始开采后一切都变了。”基尔巴说道。

“创造是漫长的，破坏却是刹那之间，人类不愧为破坏之王啊。人类不管做什么都会对自然界产生影响。”法尔赛特感叹道。

“对于人类而言这可能是再自然不过的事了吧。”库拉贝丝的语气中也透出一丝无奈。

“好了，不说了，这片湿地前面有个小营地，我们先去那看看再说吧。”基尔巴打断众人的感慨，将大家拉回了现实。

行走了一天，众人终于来到那个营地，这对于已经疲惫不堪的所有人来说无疑是雪中送炭。

晚上草草吃了一些干粮以后维奥拉决定出去走走散散心，但抱以相同想法的似乎不止她一个人。

“啊，这里的气氛不错，和我住的地方有同样的香味。”深深地吸了一口气，维奥拉觉得一下子精神了不少。

“你不担心家里的羊吗？”基尔巴打趣地问道。

“没关系啦，反正我一直都是放养的，而且那帮家伙嘴巴可厉害了。”

“呵呵，不过再怎么聪明它们肯定想不到自己主人回不来的原因是掉河里了。”

“嘿嘿，它们想不到的。”维奥拉不好意思地笑了笑。

“阿尔格雷特也是出来散步的？这一带到晚上会变得很凉爽，心情也会好起来。”基尔巴对坐在地上扔石头的阿尔格雷特说道。

“怎么，在发呆？还是在想波尔加啊。”维奥拉还在那这事取笑阿尔格雷特。

“不，我在思考。”一脸严肃的阿尔格雷特倒让维奥拉吓了一跳。

“我在想那帮家伙是不是把我们当成是激进曲了。”阿尔格雷特说道，“你想想，我们去的时候那家伙说已经看穿我们的行动了，如果我们老实点也许不会有恶果子吃。”

“嗯，的确。”听阿尔格雷特这么一说，维奥拉也觉得奇怪，“不管对于那个伯爵到底有什么不好的传言，他也不会随意下达杀掉来访的人的命令。”

“对吧，而且正好在那个时候出现，好像他们是知道我们要去特意在那等着我们一样。”

“基尔巴，是不是你们的情报有外泄？”维奥拉问基尔巴道。

“你说什么？”

“不错，你们内部是不是有间谍？”阿尔格雷特问道。

“那个作战计划我只告诉过库拉贝丝和法尔赛特，如果真如你们所说的话……”一想到这基尔巴的脸色变得凝重起来。

离激进曲的基地越来越近，库拉贝丝和法尔赛特的心情也渐渐转好，少有的露出了笑容。但基尔巴可没那个闲心，他现在正在对情报的泄漏烦恼不已，而且他现在看法尔赛特的眼神也越来越不对。

“OK，我们到了。”来到一个山洞前，库拉贝丝高兴地说道。

“到了？我怎么没看到什么啊。”阿尔格雷特努力打望四周，除了峭壁和深不见底的瀑布没有任何带有“建筑”色彩的东西。

“别惊讶，激进曲的村子就在你脚下。”法尔赛特说道。

“是地底城市？”维奥拉恍然大悟。

“没地底城市那么大规模，不过生活方面没什么不便的。”基尔巴解释道。

“怎么说我们也是反乱军啊，如果不住地下那岂不是没那个气氛？”库拉贝丝半开玩笑地说道。

“法尔赛特，你带他们去逛逛，看腻了来找我。”

“你去哪？”阿尔格雷特问道。

“作战会议室，在力巴布湖边。你们跟我先去参观参观吧。”法尔赛特稍作解释就拉着阿尔格雷特和维奥拉前往地下了。

基尔巴一直紧锁眉头铁青着一张脸，直到来到力巴布湖边的小屋脸色也没见变过。

“怎么了，从刚才开始就板着一张脸，有什么事么？”库拉贝丝关心地问道。

基尔巴欲言又止，想说什么话但似乎又不好开口，在忍耐再三之后，他终于说了出来。

“你怎么看法尔赛特？”基尔巴很严肃地问道。

“什么怎么看？”虽然基尔巴平时就很严肃，但像今天这样还从未见过，库拉贝丝也吃了一惊。

“情报泄漏了，我们内部有间谍，我觉得多半是……法尔赛特……”基尔巴说到法尔赛特这个名字时显得很无奈。

“怎么会？”

“你不觉得最近她很怪吗，有时会莫名其妙地起冲突，而且对你态度也很不友好，以前不是这样的啊。”

“是不是她在嫉妒我俩的关系？”

“如果真是那样倒好了。”基尔巴叹了口气，“但她的确有对我隐瞒的事情，我和她是青梅竹马的好友，她的任何事情瞒不了我。”

“任何事情吗……”听基尔巴这么说，库拉贝丝的心情有些复杂。

“但如果真的有间谍的话，那牢房那里肯定会有很多守卫，毕竟我们的计划可是预定从近道的洞穴直接潜入到牢房啊。”

“的确如此。”听库拉贝丝这么说基尔巴终于有些动摇了。

“这只是巧合罢了，我可不信法尔赛特是间谍。”

“是啊，谢谢你，库拉贝丝。好险，差点我就不相信法尔赛特了。”基尔巴终于露出了笑容，“好了，太晚了，我去地下城市看看他们。”

“好，你先去吧，我待会就来。”库拉贝丝说道。

但在基尔巴走出小屋的刹那他似乎察觉到了什么，但很快他将其认为是错觉，但他并不知道这一离开他将失去什么。

“哼，你知道你的情报对我们有多重要吗？”小屋里一个身着铠甲手持大剑的女性冷冷地看着库拉贝丝，刚才的进攻已经几乎让库拉贝丝没有了战斗力，现在在她面前的不过是一只待宰的羔羊，“当要泄露身分的时候就要毫不犹豫地将其杀死，这是命令，可别怪我。”

“你是……隆德？”看着眼前的女性，库拉贝丝说出了她的名字。

“法尔赛特很早就开始怀疑你，你的身分泄露只是时间问题。”隆德顿了顿继续说道，“而且刚才你居然错过了那么好一个嫁祸法尔赛特的时机，这个罪可是很重的。”

“你……”一阵剧烈的疼痛遍布全身，库拉贝丝终于忍不住重重地摔在了地上，隆德冷笑了一声将剑纳入剑鞘飞速离开。

“我知道……我知道法尔赛特已经察觉我的真实身分了……”库拉贝丝凄然地苦笑了一下，“让我当间谍真是华尔兹的失误，我居然喜欢上了我的目标……作为间谍我真差劲……我也是个笨蛋，为什么那个时候会那么说？说什么嫉妒，其实真正嫉妒的应该是我自己吧。作为女人我想和法尔赛特堂堂正正地较量，我想让他选我……真愚蠢，活在黑暗中的我有什么资格说什么堂堂正正呢？而且刚才我还为法尔赛特辩解……隆德说得没错，把一切嫁祸给她什么事情都解决了，不管是我的职责还是爱情……但真不可思议，我居然没感到后悔……这让我第一次感觉到我站在了起跑线上，但结果我输掉了我的职责，输掉了我的爱情……我也想和基尔巴是从小一起长大的青梅竹马，这样也许我也会有一个更好的人生。真羡慕法尔赛特……”

库拉贝丝草草写了一句话在一张纸条上，将它塞到信鸽脚上的信筒里，努力地爬向床边将信鸽送了出去。

“去吧，这是我最后的礼物。你要去的地方不是弗尔特，是巴洛克！”仿佛是完成了最后的使命，库拉贝丝微笑着倒在了地上，“到最后还算是做了件好事吧，不过依旧不会被女武神选中吧。我这样死了，间谍的真相就会在黑暗中消失，也许法尔赛特会揭穿我。但已经无所谓了……我所想的都是虚幻，都是幻想……我一直都在演戏，但最后至少我演的是一个好女人……我真的……很喜欢你……”眼前的一切越来越模糊，终于一切归于了黑暗，库拉贝丝微笑着呼出了最后一口气。

“卡巴萨大桥坠落，那帮人和乔巴一起貌似都摔死了。”雷加德向华尔兹报告道。

“那个笨蛋，成事不足败事有余，自己的命还不够，居然搭上了那个阿果果森林守护者的性命。那桥倒是可惜了。”对于乔巴的死华尔兹一点都不放在心上，这样的棋子多一个不多，少一个不少。

“那接下来怎么办？”雷加德小心翼翼地问道。

“只要找到发光的阿果果就行了。”一提到发光的阿果果，华尔兹的眼中充满了贪婪。

（待续）



游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

原以为今年E3规模缩水，合刊中的相关报道可能在规模上不及以往，包括咱"游风艺苑"在内的各固定栏目篇幅势必翻倍。正当我浏览着信箱中的画稿，踌躇满志地策划着如何能把本刀接手栏目以来第一期"游风特大号"做出特色时，老编突然说："E3报道规模超出预期，要不'游风艺苑'暂停一期？"闻此噩耗，本刀当即眼前一黑。据理力争后终抢回一页，但不少优秀画稿不得不延后刊登了。另外，总第180期作者顾骁的原创画稿《龙骑士》被指抄袭，经查该图确系对某外国插画家的两幅作品进行拼贴临摹的稿子，这里本刀向该作者提出严正谴责，并希望广大朋友引以为戒。





南京·月牙小狐

不管是叫做里昂还是裘达斯，总之就是上图中的这位——来自"《传说》系列"的超人气帅哥，这家伙似乎在广大女玩家眼中具有无穷魅力。这不，久违了的月牙小狐MM也携新作来凑热闹，画风依旧清新淡雅，整体效果赏心悦目。



宁德·游宇翔

一幅取材自动画《鸦karas》的同人稿件，作品的亮点无疑表现在光影的色彩处理与金属质感的刻画上。尤其是冷暖对比强烈的配色，再结合颇具特色的构图，画面的视觉冲击力十足。

兰州·陈淑颖

可能大伙对此前那张融合了时尚元素的《我爱块魂》有些印象。这次，善于运用矢量插画技法的作者，带给大家的是一幅风格同样柔美细腻的块魂同人作品。而且，与之前的作品相比，右图将原作角色完美融合于画中的同时，更增添了几分精致与温馨。



上海·盛忆冰

这是……《NBA 2K8》PS2版的封面？代言人竟然是刚刚加盟NBA的易建联？好了，让我们向作者的有趣创意以及对人物面部的传神刻画脱帽致敬先。同时，和所有关心支持小易的兄弟们一起，期待我们的小天王能够在美国职业篮球赛场上秀出自己的风采！



上海·周蔷

作为"《逆转裁判》系列"的新角色，牙琉兄弟在4代里初登场就赢得了广泛的支持。于是最近关于二位的投稿数量激增，作者多为女性。同样帅气斯文的外表，但哥哥的老谋深算与弟弟对真理的执着形成了鲜明对比。这一正一邪的组合，难怪对女玩家们具有如此杀伤力了。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻所思所想与大家分享

本期博客



写在前面 FOREWORD

1997年，你不满20岁，玩龄却已超过10年，“学费”当然是交了不少。在很长一段时间里，你都有过今后从事游戏行业的梦想，哪怕只是经营一家包机房。当然这个想法你从未与人谈起，也从没认为可以真正实现。2007年，你已是“奔三”一族，进入UCG已有5个年头，你的上一份职业经历通常只会在与人谈笑间才会说起：记得你第一次穿上了廉价的白衬衫与蓝西装，胸前别着工号牌，你是否意识到之后的每一天都会与防弹玻璃外的客户和一堆堆花花绿绿的“纸片”打交道。（在接受金融职业道德培养的过程中，老师反复给你洗脑：“你们看到的钱那都不是钱，都是办公用品，和纸片没有区别！”）事实也的确如此，除了晚上在主机上运行的游戏隔几天会换上一个，你的一切似乎总在周而复始……

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：写给你，也写给自己

【2007-7-4 17:43:35 By：玛娜】

其实我一直挺钦佩胜负师能把家庭、工作、游戏没有矛盾地结合在一起，在我看来这真不是件容易事，等我什么时候成了家，您可要传授我几招……

RE：写给你，也写给自己

【2007-7-4 17:43:45 By：泰坦】

首先不能放弃梦想，不然无论如何都不可能成功；其次是知道自己是谁，了解自己，什么是你能做到并且能做得更好的，什么是你肯定做不到的——别胡思乱想了。搞清楚这些，踏踏实实，稳中求进，寻找机遇，实现梦想。另外，不要老让别人的判断干扰你。至于那些说什么游戏没出息啦、没前途啦，都是屁话，显而易见的屁话就不要理会了。

写给你，也写给自己

胜负师发表于
2007.8B+9A（总第182·183期）

父亲：游戏玩得好，能当饭吃吗？

这句话你的父亲说过，你的母亲说过，你的爷爷、奶奶、老师以及一些连称谓都不太清楚的长辈们都说过。你曾声明，自己从事与游戏相关的职业并不是为了向他们证明些什么，完全是一些偶然加一些必然的水到渠成。你的双亲曾对游戏十分厌恶，从你小时候起就觉得玩游戏是件不务正业甚至罪大恶极的事儿，现在却对你以游戏为生表示理解和支持，其转变过程也就在你几次在他们面前晃动稿费汇款单之后。他们向亲戚朋友奔走相告，说自己儿子写的东西登上了杂志，还有稿费贴补家用，他们喜悦和自豪的样子你一直后悔没能拍下来，因为这是你之后辞去工作转职为游戏杂志编辑的“谈判”砝码。

撰稿人的门槛其实并不高，但要真正成为游戏从业者，并不像想像中那么简单。你不爱说也不爱听大道理，你有自己的直觉与感受：为什么说加入游戏行业前需要很大的觉悟，因为成为游戏人后想要转行会相当困难！你的同行中半路出家的不占少数，他们中也有跳了几次槽的，但自踏入游戏行业之日起，他们辗转的就只有游戏媒体、游戏网站、网游或手机游戏公司、游戏周边生产厂家了，择业空间相对变得狭小。造成这种情况的原因比较复杂，所以，如果你要端起游戏这碗饭，把曾经的爱好当成职业，最好先问一下自己：“我准备好了吗？”



▲5年前在编辑部原址拍的第一张照片。

妻子：我并不想你干游戏这一行！

有时，你会用左手托着下巴，对着闪烁的屏保想像“平行世界”的自己：如果你没有当年的冲动，可能有一天会幡然悔悟，逐步淡出直至完全脱离宅男的生活，和老家的朋友们一样，三四年前娶了妻，两三年前生了子，最初的梦想已经在大脑的某个角落被生活的现实代谢掉。你一定会是个模范员工，本本分分地在银行里待上十年、二十年、三十年，直到自己的孩子成家立业，接下就混混日子等着领退休金。一生平淡而平庸，安稳而乏味……可现在，一个“奔三男”依然整天与游戏为伍，和比你小五岁的朋友争论游戏里天马行空的设定，和比自己小十岁的同学追看新番动画。在贴着汽车和房地产广告的电梯里，因为说着别人听不懂的“黑话”而遭到鄙夷的眼神时，你不以为然。

但是人总要长大，爱情也总会来临，生活在平行线上的电车男与爱马仕小姐也会有相遇的一天。当三年前一个娇小的女孩睁大眼睛用清亮的嗓音向你问好时，你就知道自己没有机会成为一个时髦的“城市单贵”，在红地毯上接受亲友的祝福、在婚礼上许下不变的誓言才是你应该做的。除非你下定决心找一个女玩家为伴，要不然想让她没有过程地理解你的爱好和工作几乎是不可能的。在她成为你的妻子之前，她所受的教育是“游戏只有那些调皮捣蛋的坏学生才会去玩，好学生都应该与游戏划清界线”，在这样的“公理”之下推导出了“以游戏为职业的人一定是些对他人漠不关心、没有责任心、玩世不恭之流”的结论，这种偏见曾经是你们感情之间最大的隔阂。游戏杂志编辑的工作方式并非朝九晚五，加班加点是再平常不过的事了，这份工作不会有固定的休息日，所以你的脑子里没有星期几的概念，每个月记得的只有截稿日和发薪日。如果你没有时间陪她，她问你在干什么，你说自己在打游戏，她会怎么想？你该如何向她解释打游戏是加班的一部分？你每次以调侃的口吻谈及自己以前在银行工作中的趣事时，她总会说：“我倒是希望你还是个银行职员，我并不想你干游戏这一行！”你的回答是：“我不辞职就不会来到这个城市，当然也就不会遇到你……”



▲人生的棋局中有名为“爱情”的重要一步。

如果你坚持自己选择的职业和那个让你心动的女孩，也清醒地认识到把她改造成自己的同类的风险，可能是在此之前她就离你而去，那么改变她对游戏人的看法才更加实际，而且打开改变之门的钥匙已经在你的手里。你应该表现得比以前更加投入，更加认真，更具责任心。想要感情与工作双丰收，辛苦当然也是双倍的，但你的诚意她会看到，会了解，会触动她最敏感的神经。当她放下矜持对你说：“我爱你，我会接受你的一切！”这是属于你的GOOD ENDING。

朋友：做游戏编辑，是不是天天玩游戏？

觉得做游戏行业就是天天玩游戏的人绝不在少数，你的年纪越大，你过往的朋友对你职业的误解也就越深。事实上你不需要向他们解释些什么，解释了他们也不会懂，甚至都不会认真去听。如果从他们的话语中听出了挑衅，那你可以声称自己在黄金地段买了套房子，他们中的大多数人自然会闭嘴。要知道，他们和你所做的都是三百六十行之一，他们中有比你生活状态差的，也一定会有比你好出几个等量级的。你应该安慰一下刚刚成为“离归对”（离婚孩子归对方）居无定所的老友，却不必羡慕在旧金山周薪数千美金的儿时玩伴。在中国，做一个游戏人注定难以飞黄腾达，但至少这份工作不会让你在温饱线上挣扎。你会与一群同求同好的人同喜同悲、同进同退，这可不是在那些以业绩表、客户量衡量你价值的地方所能感受得到的。

你对ACE飞行员说：“你曾离开这里出去追逐梦想，但你回来了，因为这里才是你梦开始的地方。”

你对GOUKI说：“在自己生日时你曾有这样的豪言壮语，‘有一天我要告诉自己的孩子，爸爸曾在中国最好的游戏杂志工作，爸爸为此感到自豪。’这番话我应该会比你先说，快加油吧！”

你在UCG度过了最珍贵最美好的五年，显然这要比平行世界的你活得更加痛快精彩。虽然你并不知道游戏会不会成为你终身的职业，但是我知道，你……已经准备好了。

最近发表 LATEST TOPICS

面朝大海，春暖花开
玛娜发表于2007.8A（总第181期）

游戏向左，生活往右
D·S发表于2007.7B（总第180期）

不爱那么多，只爱一点点
多边形发表于2007.7A（总第179期）

一个游戏美编的自我修养
一刀发表于2007.6B（总第178期）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2007 年 7 月 16 日～2007 年 9 月 13 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2007年07月16日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	757.31元人民币
100日元	6.18元人民币
100欧元	1043.50元人民币
100港币	96.88元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

暑假中各位玩家一定会为选择哪款游戏而挑花了眼，因为7月下旬到8月将会有大量的一线作品出现在玩家的眼中，这些游戏涵盖了各种机种与各种类型，其中一定会有几款适合你的游戏。除了本期为您推荐的这5款作品之外，PSP之上的《捉猴拉！猴猴大作战》还会推出中文版，PS2的《J联盟 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛》、Wii的《露珠的冒险》、NDS的《太鼓之达人DS 触控音乐祭！》都是值得一试的佳作。

大众高尔夫 5　07.26

推荐度 B | PS3 SPG | SCEJ | 5800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



俏皮的人物造型，风景如画的比赛场景，简单而有趣的游戏方式绝对适合每个玩家都来亲身体验这款轻松休闲的运动类游戏。除了在比赛开始前玩家可以选择全新的"本格SHOT"击球方式外，6大全新场景和15名新角色，以及以日本著名高尔夫选手丸山茂树为原型的神秘人物"世界之球"将会带给玩家更有趣而难忘的游戏经历。为了带动全民运动的风潮，游戏还将推出20GB和60GB的PS3同捆版，价格只相当于目前购买一台PS3的价格，还在犹豫的玩家赶快出手吧。



机动战士高达 MS 战线 0079　07.26

推荐度 B | Wii STG | NBGI | 6800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A

以"1年战争"为题材的本作在游戏内容方面确实没有太多的吸引力，真正显出新意的当然是Wii手柄独特的操控方式。游戏中玩家以第一人称视角控制机体，使用双节棍摇杆控制机体移动，通过挥动遥控器手柄实现各种攻击。狙击是游戏中非常重要也是非常过瘾的攻击方式，在狙击模式下玩家不仅能够自由放缩瞄准器的焦距，如果命中头部更能实现一击必杀。拼剑也是一大亮点，拼剑过程中不仅会出现特写，以压倒性优势获胜的一方还能够发动超大威力的特殊攻击，还原原作动画中经典的场面。





PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 7 月					
16 日	全职橄榄球 2K8	All-Pro Football 2K8	Take-Two Interactive	SPG	59.99 美元
17 日	美国大学橄榄球 08	NCAA Football 08	EA	SPG	59.99 美元
23 日	纳斯卡赛车 08	NASCAR 08	EA	RAC	59.99 美元
26 日	大众高尔夫 5	みんなの GOLF 5	SCEI	SPG	5980 日元
26 日	海岸午夜俱乐部	湾岸ミッドナイト	元气	RAC	6980 日元
26 日	职业棒球大联盟	メジャーリーグベースボール 2K7	Spike	SPG	6800 日元
2007 年 8 月					
14 日	龙穴	Lair	SCEA	ACT	59.99 美元
14 日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	59.99 美元
20 日	枪神	Stranglehold	Midway	ACT	59.99 美元
21 日	幽灵行动 尖峰战士 2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	ACT	59.99 美元
23 日	柏青嫂战国无双	山佐 DiGi ワールド SP パチスロ战国无双	Yamasa Entertainbent	SLG	5800 日元
28 日	泰戈伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	59.99 美元
28 日	高达无双	Dynasty Warriors：GUNDAM	NBGI	ACT	59.99 美元
28 日	特技人：引爆	Stuntman Ignition	THQ	ACT	59.99 美元
28 日	战鹰	Warhawk	SCEA	STG	59.99 美元
30 日	剑刃风暴 百年战争	Bladest Storm －百年战争－	KOEI	ACT	7800 日元
预定	先祖之魂 失落的传承（中英文合版）	Folklore ～异魂传承～	SCEH	A・AVG	中文版未定
2007 年 9 月					
3 日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	59.99 美元
4 日	科林・麦克雷拉力：尘土飞扬	Colin McRae：DIRT	Codemasters	SPG	59.99 美元
4 日	NBA 08	NBA 08	SCEA	SPG	49.99 美元
11 日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	59.99 美元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 7 月					
16 日	橄榄球 08	Rugby 08	EA	SPG	39.99 美元
17 日	吉他英雄 返场：摇滚 80	Guitar Hero Encore：Rocks the 80s	RedOctane	MUG	39.99 美元
17 日	美国大学橄榄球 08	NCAA Football 08	EA	SPG	49.99 美元
19 日	交响情人梦	のだめカンタービレ	Banpreto	AVG	5980 日元
19 日	少年阴阳师 羽翼啊，回到天空吧	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	角川书店	AVG	6800 日元
19 日	实况职业棒球 14	实况パワフルプロ野球 14	Konami	SPG	6980 日元
23 日	纳斯卡赛车 08	NASCAR 08	EA	RAC	39.99 美元
24 日	女神异闻录 Persona 3	Shin Megami Tensei：Persona 3	Atlus	RPG	39.99 美元
26 日	格斗之王 极限冲击 规则"A"	The King of Fighters Maximum Impact Regulation A	SNK Playmore	FTG	6800 日元
26 日	一骑当千 光明之龙	一骑当千 シャイニングドラゴン	MMV	ACT	6800 日元
2007 年 8 月					
2 日	J 联盟 胜利十一人 2007 俱乐部锦标赛	J-League Winning Eleven 2007 Club Championship	Konami	SPG	6980 日元
2 日	小鼠大厨	レミーのおいしいレストラン	THQ	A・AVG	5800 日元
9 日	最终幻想 XII 国际版	FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM	Square Enix	RPG	6800 日元
9 日	xxxxHOLiC～四月一日的十六夜草话～	xxxxHOLiC～四月一日の十六夜草话～	Marvelous Interactive	AVG	6800 日元
14 日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99 美元
14 日	职业保龄球	Brunswick Pro Bowling	Crave	SPG	49.99 美元
14 日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99 美元
23 日	战国无双 2 猛将传	战国无双 2 猛将传	KOEI	ACT	4280 日元
28 日	特技人：引爆	Stuntman Ignition	THQ	ACT	59.99 美元
28 日	泰戈伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	49.99 美元
30 日	咏唱者－传心恋歌～	シャンテ～キミの歌がとどいたら #～	INTERCHANNEL-HOLON	AVG	6800 日元
30 日	Beat mania II DX13 DistorteD	ビートマニア II DX13 DistorteD	Konami	MUG	6980 日元
30 日	银魂 我的歌舞伎町日记	银魂 银さんと一绪！ボクのかぶき町日记	NGBI	AVG	6800 日元
30 日	妖鬼姬传～妖魔幻灯话～	妖鬼姬传～あやかし幻灯话～	IDEA FACTORY	AVG	6800 日元
2007 年 9 月					
3 日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	49.99 美元
4 日	NBA 08	NBA 08	SCEA	SPG	49.99 美元
11 日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	49.99 美元

PlayStationPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 7 月					
17 日	世界传说 光明神话	Tales of The World：Radiant Mythology	NGBI	RPG	39.99 美元
24 日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A・RPG	39.99 美元
24 日	最终幻想 II 周年纪念版	Final Fantasy II Anniversary Edition	Square Enix	RPG	29.99 美元
26 日	美少女雀士 III 重制版	アイドル雀士スーチーパイ III Remix	Jaleco	TAB	5800 日元
26 日	捉猴拉！猴猴大作战	サルゲッチュ　サルサル大作战	SCEJ	ACT	4980 日元
26 日	游戏王 怪兽对决 GX 双重力量 2	游戏王デュエルモンスターズ GX タッグフォース 2	Konami	TAB	4980 日元
26 日	合奏曲－with all one's heart－PORTABLE	for Symphony－with all one's heart－ポータブル	Takuyo	MUG	5800 日元
31 日	疯狂出租车：客源争夺战	Crazy Taxi：Fare Wars	SEGA	RAC	29.99 美元
31 日	龙与地下城 战略版	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	SLG	39.99 美元
2007 年 8 月					
2 日	大众高尔夫球场 Vol.2	みんなの GOLF 场 Vol.2	SCEJ	ETC	5980 日元
2 日	极魔界村 改	极魔界村 改	Capcom	ACT	2800 日元
6 日	寂静岭 起源	Silent Hill Origins	Konami	A・AVG	39.99 美元
7 日	古墓丽影 周年纪念版	Tomb Raider：Anniversary	Eidos	ACT	39.99 美元
7 日	圣女贞德	Jeanne D'Arc	SCEA	S・RPG	39.99 美元
9 日	荒野兵器 XF	ワイルドアームズ クロスファイア	SCEJ	S・RPG	4980 日元
14 日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99 美元
16 日	Snow 携带版	Snow Portable	Prototype	AVG	4800 日元
21 日	幽灵行动 尖峰战士 2	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	ACT	39.99 美元
21 日	龙骑士的咏叹调	Dragoneer's Aria	NIS America	RPG	美版未定
28 日	死人头弗雷德	Dead Head Fred	D3	ACT	39.99 美元
28 日	火影忍者：究极英雄	Naruto：Ultimate Ninja Heroes	NBGI	FTG	美版未定
28 日	怪物猎人 携带版 2nd	Monster Hunter Freedom 2	Capcom	ACT	39.99 美元
28 日	泰戈伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	39.99 美元
2007 年 9 月					
4 日	办公室	The Office	MumboJumbo	AVG	美版未定
13 日	Fate／猛虎竞技场	フェイト／タイガーころしあむ	Capcom	ACT	4980 日元
13 日	危机之源 －最终幻想 VII－	クライシス コア －ファイナルファンタジー VII－	Square Enix	A・RPG	5800 日元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 7 月					
16 日	全职橄榄球 2K8	All-Pro Football 2K8	2K Sports	SPG	59.99 美元
17 日	美国大学橄榄球 08	NCAA Football 08	EA	SPG	59.99 美元
18 日	炸弹人在线	Bomberman Live	Hudson	ACT	下载
18 日	功夫	Yie Ar Kung Fu	Konami	FTG	下载
23 日	纳斯卡赛车 08	NASCAR 08	EA	RAC	59.99 美元
2007 年 8 月					
2 日	摩托 GP07	MotoGP '07	THQ	SPG	59.99 美元
6 日	枪神	Stranglehold	Midway	ACT	59.99 美元
14 日	双重世界	Two Worlds	SouthPeak Interactive	RPG	49.99 美元
14 日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99 美元
21 日	生化奇兵	BioShock	2K Games	FPS	59.99 美元
27 日	荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor：Airborne	EA	FPS	59.99 美元
28 日	蓝龙	Blue Dragon	Microsoft	RPG	59.99 美元
28 日	高达无双	Dynasty Warriors：Gundam	NGBI	ACT	59.99 美元
28 日	泰戈伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	59.99 美元
28 日	特技人：引爆	Stuntman Ignition	THQ	ACT	59.99 美元
2007 年 9 月					
3 日	黑暗地带 51 区	BlackSite：Area 51	Midway	FPS	59.99 美元
3 日	NHL 2K8	NHL 2K8	Take-Two Interactive	SPG	59.99 美元
4 日	横冲直撞：终极杀戮	FlatOut：Ultimate Carnage	Empire Interactive	ACT	美版未定
11 日	致命惯性	Fatal Inertia	KOEI	RAC	59.99 美元
11 日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	59.99 美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 7 月					
19 日	实况职业棒球 Wii	実況パワフルプロ野球 Wii	Konami	SPG	6980 日元
19 日	桃太郎电铁 16 北海道大移动之卷！	桃太郎电铁 16 北海道大移动の卷！	Hudson	TAB	5800 日元
24 日	异形症候群	Alien Syndrome	SEGA	A·RPG	49.99 美元
26 日	罪恶装备 XX Accent Core	Guilty Gear XX Accent Core	Arc System Works	FTG	4800 日元
26 日	马里奥聚会 8	マリオパーティ 8	Nintendo	ETC	5800 日元
26 日	露珠的冒险	Dewy's Adventure	Konami	A·AVG	5800 日元
26 日	机动战士高达 MS 战线 0079	机动战士ガンダム MS 战线 0079	NBGI	STG	6800 日元
26 日	噗呦噗呦！	ぷよぷよ！	SEGA	PUZ	4800 日元
26 日	章鱼气泡	しゃるうぃ～☆たころん	Compile Heart	PUZ	5800 日元
30 日	马里奥足球	Mario Strikers Charged	Nintendo	SPG	49.99 美元
2007 年 8 月					
1 日	巨虫魔岛	Escape from Bug Island	Spike	AVG	49.99 美元
2 日	哈利·波特与凤凰社	ハリー・ポッターとの不死鸟的骑士	Electronic Arts	ACT	5800 日元
2 日	小鼠大厨	レミーのおいしいレストラン	THQ	A·AVG	5800 日元
7 日	狂舞劲歌	Boogie	EA	MUG	49.99 美元
10 日	不可能完成的任务	Impossible Mission	Play It！	ACT	欧版未定
14 日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	49.99 美元
14 日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	59.99 美元
27 日	银河战士 3：堕落	Metroid Prime 3：Corruption	Nintendo	FPS	49.99 美元
20 日	水银	Mercury Meltdown Revolution	Ignition Entertainment	PUZ	29.99 美元
27 日	狂欢庆典	Carnival Games Global	Star Software	AVG	美版未定
28 日	太空站大亨	Space Station Tycoon	NBGI	ETC	美版未定
28 日	泰戈伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	49.99 美元
28 日	宇宙家庭	Cosmic Family	Ubisoft	ACT	49.99 美元
预定	新·中华大仙～迈克尔与美美的冒险～	新·中华大仙～マイケルとメイメイの冒険～	STARFISH-SD	STG	5800 日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007 年 7 月					
19 日	火影忍者 疾风传 最强忍者大集合 5 决战！"晓"	NARUTO-ナルト-疾风传 最强忍者大集合 5 决战！"晓"	Takaratomy	FTG	4800 日元
19 日	品酒师 DS	ソムリエ DS	EA	ETC	2800 日元
19 日	触摸！炸弹人乐园 星星炸弹人的奇迹世界	タッチ！ボンバーマンランド スターボンバーのミラクル★ワールド	Hudson	ACT	4800 日元
19 日	侦探 神宫寺三郎 DS 远古的记忆	侦探 神宫寺三郎 DS いにしえの记忆	Arc System Work	AVG	3800 日元
26 日	职场能力 DS 系列 说话技巧	ビズ能力 DS シリーズ 话心の素	Kokuyo	ETC	3800 日元
26 日	资格检定 DS	资格鉴定 DS	SEGA	ETC	3800 日元
26 日	美少女雀士 III 重制版	アイドル雀士スーチーパイ III Remix	Jaleco	TAB	4800 日元
26 日	太鼓之达人 DS 触控音乐祭！	太鼓の达人 DS タッチでドコドン！	NBGI	MUG	4800 日元
26 日	耳听右脑锻炼 DS 脑聪力	耳で右脑を锻える DS 脑聪力	Mile Stone	ETC	2800 日元
27 日	美妙世界	すばらしきこのせかい	Square Enix	A·RPG	5980 日元
2007 年 8 月					
2 日	昆虫大战	昆虫ウォーズ	Success	SLG	4800 日元
6 日	百战天虫：开战时刻 2	Worms：Open Warfare 2	THQ	ACT	39.99 美元
9 日	SD 高达 G 世纪 交叉推进	SD ガンダム G ジェネレーション CROSS DRIVE	NBGI	S·RPG	4800 日元
9 日	大金刚 丛林攀爬高手	ドンキーコンジャングルクライマー	Nintendo	ACT	5800 日元
14 日	麦登 NFL 08	Madden NFL 08	EA	SPG	39.99 美元
14 日	歌舞青春	High School Musical	Disney	PUZ	49.99 美元
14 日	新牧场物语 诗歌工厂	Rune Factory：Fantasy Harvest Moon	Natsume	ETC	29.99 美元
16 日	声音情感测定器	声音情感测定器 ココロスキャン	SEGA	ETC	3800 日元
22 日	超级大战争 双重打击	Advance Wars：Dual Strike	Nintendo	SLG	美版未定
23 日	旋风管家 我演罗密欧、罗密欧演我	ハヤテのごとく！ボクがロミオでロミオがボクで	Konami	AVG	4980 日元
23 日	酒匠 DS	酒匠 DS	EA	ETC	2800 日元
23 日	森林守护者	エコリス	Interchannel	SLG	日版未定
23 日	最终幻想 水晶编年史 命运指轮	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Fates	Square Enix	RPG	4800 日元
28 日	泰戈伍兹 PGA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	39.99 美元
30 日	召唤之夜 双子时代～精灵们的共鸣～	サモンナイト ツインエイジ～精灵たちの共鸣～	BANPRESTO	RPG	4800 日元
30 日	ONI 零 －战国乱世百花缭乱－	ONI 零 －战国乱世百花缭乱－	Compile Heart	AVG	4800 日元
30 日	海贼王 灵魂档位	ワンピース ギアスピリット	NBGI	ACT	4800 日元
30 日	积木方块	つんでツミキス	Red Entertainment	PUZ	3800 日元
2007 年 9 月					
4 日	办公室	The Office	MumboJumbo	AVG	美版未定
6 日	问题日语校正	问题な日本语	Hudson	ETC	3800 日元
13 日	职场体验 DS 系列 创业道－饮食	ビズ体验 DS シリーズ 起业道－饮食	Kokuyo	SLG	4800 日元
13 日	麻雀霸王 DS 段位对决	麻雀霸王 DS 段级バトル	每日 Communication	TAB	4800 日元

美妙世界 07.27

推荐度 A | NDS A.RPG | ■ Square Enix | ■ 5980 日元 | ■无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A



这是一款颇有新意的游戏，首先它的操作就让人感到新奇，左手用十字键操纵上屏幕的角色，右手用触控笔操纵下屏幕的角色，两个角色还有互动，更能发动连携必杀技。游戏上手比较快，操作并不像想像中那么复杂，很快就能适应。游戏的整体风格充满了现代感，很有HIPHOP的风格。游戏主要讲述的是主角樱庭音操无意中进入了死神游戏，要在七天中存活下来。游戏中还有许多同伴，而这些同伴在故事进行中是可以更换的，每个同伴的必杀技还有不同的效果，相信游戏的耐玩性非常高。



枪神 08.06

推荐度 B | X360 ACT | ■ Midway | ■ 59.99 美元 | ■无对应周边 | 17岁以上玩家对应 | M



由吴宇森参与制作，周润发倾情出演，以动作电影经典《辣手神探》为基本架构的动作射击游戏《神枪》发售在即。游戏处处体现出吴宇森电影的风格化印记，像墨镜、白鸽等标志物也会一一登场。玩家将操控发哥冒着枪林弹雨惩奸除恶，尽显英雄本色。从E3现场试玩来看，游戏的画面表现以及电影式的气氛把握都还不错，操作感类似于《马克思·佩恩》。什么东西都可以破坏甚至利用场景中的物品来攻击敌人，体现了效强的互动性。本作还将推出PS3版，但发售日要比X360版晚两周。



寂静岭 起源 08.06

推荐度 A | PSP A.AVG | ■ Konami | ■ 39.99 美元 | ■无对应周边 | 17岁以上玩家对应 | M



《寂静岭》已经沉寂了许久，对于FANS来说，这段时间实在是太长，对于我个人来说，本作的出现几乎是今年内最期待的喜事。本作的制作中心思想是回归传统，故事发生在《寂静岭》初代之前，使用了很多初代的元素，但是却不是初代的重述，而是初代的平行故事。本作中包含了全新的剧情和体验，但也可以看到很多熟悉的场景和一些熟悉的人物，对于系列老玩家来说，这不仅是一次全新的游戏体验，也是重新打开记忆之门的旅行，在本作中，我们将看到更多在寂静岭中尘封已久的往事。



天下聚会

“天下聚会”七月暑期聚会大热潮已经进行了一半，已经有8场聚会顺利举办，不知正在阅读本期杂志的你是否参加了呢？为了让大家在聚会能够玩得更开心，除了丰富的比赛奖品外，levelup.cn网站、《游戏机实用技术》以及《掌机王SP》也为聚会活动提供了丰厚的礼品，希望每个参加聚会的玩家都能够有礼而归。

“天下聚会”大头贴 贴你，贴我，留下精彩瞬间！

“天下聚会”苏州Chinajoy掌机聚会游览记

苏州真是好地方，不但有园林美景，而且邻近上海，有着体验Chinajoy游戏大展进水楼台之势。而本次“天下聚会”苏州站组织者陆云也特意安排了Chinajoy一日游，在聚会的同时带领大家一同来感受Chinajoy的乐趣！不过每个人上了车就从口袋里掏出像“砖”一样的东西，可是差点吓到了大巴司机……

聚会礼品由levelup.cn、《游戏机实用技术》和《掌机王SP》赞助
掌机王SP
levelup.cn
游戏机实用技术
本次聚会比赛奖品由黑角独家赞助
BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES



◀ 早上7点15分，聚会大巴旁就已经立起了“天下聚会”宣传板召集人马了。

■一趟CJ，又增加了不少行李，给大家看看我们的战利品吧！

■大部队登场！涌入大巴，占领最佳地形，第一轮联机热潮要开始啦！

■聚会《塞尔达传说 幻影沙漏》比赛冠军“乡员外”拍照留念时还不忘给大家现一下自己的NDSL……



■只见一人掏出NDSL，一人掏出PSP，这样你们也想联机？还是快找人换座位吧！

■冲入CJ怎能不感受一把次世代的魅力呢？我们的MM在《铁拳5 暗之复苏》的战斗中大获全胜！

▲CJ群游完毕后，我们立刻杀回根据地，聚会正式开始，看看我们聚会丰富的礼品吧！别抢，别抢，人人有份！

“7月暑期聚会大热潮”近期活动预告帖

北京

聚会名称：“天下聚会”北京TVGAME玩家暑期玩乐会
聚会口号：我的暑假·我的“天下聚会”
聚会规模：200人
聚会时间：2007年7月29日，10：00至18：00
聚会内容：玩家交流、竞技比赛、游戏试玩
聚会地点：魏公村避风塘
联系人：QQ 645513896，手机 13810164673
报名帖地址：http：//bbs.levelup.cn/showtopic-460975-1.aspx

厦门

聚会名称：“天下聚会”厦门第2届掌机玩家交流会
聚会口号：这次的聚会将更大更精彩！
聚会规模：50人
聚会时间：2007年7月28日，下午1点开始签到，1点30分集合完毕
聚会地点：厦门城市猎人会所
活动费用：50元/人(多退少补，包含聚餐)
联系人：决绝 QQ 19080439，QQ群 25241871
报名帖地址：http：//bbs.levelup.cn/showtopic-458464.aspx

上海王子电玩

（原上海王子游戏） www.wzdw.net.cn

四川路店　淮海路店

邮购地址：上海市市南黄浦区广西南路81号　邮编：200021　收款人：王君春　QQ：414602755
邮购咨询电话：021－53837005　021－29624469　发送短信至：10602129624469（小灵通）
E－mail：ps.wzdw@yahoo.com.cn　淘宝网商店：http://shop33984519.taobao.com/

主　机	价格／邮费	主　机	价格／邮费
SONY　PSP手掌机　日本版（银、粉、蓝、金）	1320／20	苹果ipod　shuffle　1.0GB（银、粉、绿、蓝、橙）	590／10
SONY　PSP手掌机（日版）　普通型（黑、白）	1380／20	苹果ipod　nano2代　2.0GB（银色）	980／10
SONY　PSP手掌机（美版）　普通型（黑、送膜和线）	980／20	苹果ipod　nano2代　4.0GB（蓝、银、粉、绿）	1380／10
SONY　PSP正版游戏软件（可做引导碟，引导游戏）	90／10	苹果ipod　nano2代　8.0GB（黑色）	1780／10
SONY　PSP摄像头　日本版（带盘，可引导游戏）	320／10	苹果ipod　video2代　30.0GB（黑色、白色）	1800／10
SONY　PSP　GPS接收器　日本版	340／10	苹果ipod　video2代　80.0GB（黑色、白色）	2600／10
Wii主机　原装无线右手柄	250／10	SONY　T100数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	2200／20
Wii主机　原装无线左手柄	140／10	SONY　T50数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	2050／20
Wii主机　任天堂　日本版（全配置、原包装）	1780／30	SONY　T10数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	1750／20
Wii主机　日本版（全区直读WiiKey　＋两款游戏）	1850／30	SONY　T20数码相机（日版／日产）粉、白、黑、银色	1750／20
任天堂　DS　Lite　小神游　白、青、珠光红、玛瑙黑	1150／20	夏普　904SH手机（3G）兰、紫　二款颜色	1200／20
任天堂　DS　Lite　日版　白、粉红、兰色、黑色	1150／20	SONY　PSP手掌机（台版）　普通型　（黑，送膜和线）	980／20
任天堂　DS　Lite　日版　冰兰、金属玫瑰、金属银	1200／20	任天堂　DS手掌机（日版、港版、美版）	980／20
任天堂　DS　Lite　美版　白、粉红、兰、黑色	1080／20	任天堂小神游SP　机增亮型（全套）	680／10
三免DS烧录卡R4（免刷机、免引导、免转换）	190／20	PS3主机　日本版60GB（主机＋原装无线手柄＋AV线）	4300／50
金士顿　TF　1GB闪存卡（日产、行货、终生质保）	110／10	PS3主机　原装无线手柄	300／10
PS2主机（77006型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1150／20	Xbox360主机　港版（原装手柄＋耳机＋直读＋电源）	2780／30
PS2主机（75006型＋原装手柄＋五款游戏任选）	1150／20	超任主机　（原装手柄＋AV线＋电源）	120／20

本店特聘专业人士维修各种游戏主机，立等可取。

为您从日本专门订购主机、软件及周边，交货及时。

版面有限，更多软件、卡带，请上网查阅。

本店高价回收和贴换各种游戏主机，欢迎新老客户光临！

GBA游戏大全应有尽有，请来电咨询。

极品飞车9	太空战士4（中文）	车神3	高达友君战场（中文）
机器人大战J	洛克人EXE6	海贼王龙之梦中文	龙珠　GT变身
机器人大战　OG2	火影忍者3	黄金太阳2	V拉力3赛　车
三国志（孔明传）（中文）	洛克人ZERO4	FIFA2006	古墓丽影（中文）
三国志（英杰传）（中文）	坏玛里4（中文）	拳皇EX.2	勇者斗恶龙2（中文）
玛里欧大聚会	真三国无双（中文）	麻将风云（中文）	三国志（中文）
逆转裁判3（中文）	实况足球6（二代）	黄金太阳1（中文）	口袋妖怪火红（中文）
龙珠大冒险	恶魔城.3（晓月中文）	指环王3（王者归来）	口袋妖怪叶绿（中文）
大战争1+2	口袋红、兰宝石（中文）	玛莉网球	极品飞车（地下狂飙）
王国之心（记忆之链）	SD高达（中文）	魔幻迷宫2	火焰纹章．烈火之剑（中文）
口袋妖怪绿宝石（中文）	极品飞车（地下狂飙）2	波斯王子	火焰纹章．封印之剑（中文）
新约圣剑传说（中文）	牧场物语（2）女孩篇	火影忍者大结集2（中文）	星之卡比2
萨尔达（中文）	合金弹头	幻想传说（中文）	我的太阳2（中文）
七龙珠Z（布欧的愤怒）	光明之魂2（中文）	牧场物语（中文）	火焰纹章（圣摩光石）（中文）
炼金术士（迷走之轮舞曲）	约束之地	银河战士2（中文）	瓦里奥制造（大回转）

上海市虹口区海伦西路87号四川路店（四川北路向东20米）
电话：021－65872517
营业时间：10：30－20：30（年中无休）
公交：18、21、100、147路轻轨明珠线

上海市黄浦区广西南路81号淮海路店（淮海东路向北10米）
电话：021－53837005　021－29624469
营业时间：12：00－19：30（年中无休）
公交：01、11、17、18、23、26、71路、隧道三线、六线

Game Zone 彭浦实体店 上海游戏地带



5周年店庆！

PSP　NDSL　Wii　PStwo　XBOX360　PS3

游戏地带

地址：上海市闸北区闻喜路729号
（地铁1号线彭浦新村站下5分钟到）
邮编：200435
电话：021－36060769　66975338
联系人：朱伟　13120817318
MSN：SH_GAMEZONE@hotmail.com
QQ：477647970

沿此虚线剪下购买主机可优惠20元。

银行汇款：工行帐号：1001 0340 0121 2533 640　户名：朱伟

淘宝店：shop33796038.taobao.com

上海道具馆电器

冰点特价为即将来临的暑假降温

SONY 全新PSP 本月特价 绝无虚假 仅售 1699
所有机器均为日版质量保证 机盒对号保证全新
原装日版主机+4G记忆棒+软包+挂绳+耳机+线控+贴膜　另附赠USB数据线
详细请电询 021－52130918

全新Wii 日版主机+ic
所有机器当场操作　仅售1788

任天堂DSL
各种版本 颜色齐全
新款色已上架

PS3 60G
正版游戏齐全
欢迎选购

xbox360
版本齐全
精英版80G



本道具馆电器店是一家以经营日本数码产品为主的实体店，所有商品全部现货，拥有固定的日本进货渠道，每天保证同时在线商品过千件，在多个大型交易平台上有人气帐号。自1997年在上海开店至今已有10年历史，一贯秉承新货最快到，商品不断货的经营宗旨。并聘请专业维修技师当面维修、当面操作，透明的维修价格。遵守以品质求生存，以信誉求发展的原则。

道具馆静安店
地址：上海市静安区常德路731号（康定路口边“好德便利店”旁“工商银行康定支行”对面）
公交：76、138、24、23、136、地铁2号线静安寺下
电话：021－52130918　手机：13611624231
联系人：汪先生　QQ：394503264
MSN：ANDYXWS@HOTMAIL.COM



人民广场店
地址：上海市黄浦区广西北路238号（靠近福州路口，来福士广场后面）地铁一、二号线人民广场下5分钟就到
QQ：59108822　MSN：it_orient@hotmail.com
电话：021－63501270　手机：13788938938

秉承质量至上原则，欢迎各位新老顾客来电咨询。

北京嘉兴游戏机经营店

凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘，数量有限，送完为止！

大酬宾

★邮购汇款地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
邮编：100010　收件人：蔡晓初　先生
传真：010－64035610　持卡人：蔡晓初
交通银行：405512 4091 9649 609

★（东城区）美术馆销售中心
地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
热线电话：010－64031591　64035610
农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）

PSP 1280元（全新）

Wii 1790元 豪华版（原装）

PS3 60G 3890元

NDSL 1040元（多款颜色） 神游NDSL已发售！

PStwo70000型全系列 1050元（限20台）（振动手柄、AV线、电源、支架）

XBOX360 豪华版 2580元 简装版 1990元

嘉兴三免维修服务中心

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开壳费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理100%全部修复让您放心使用。

PS II配件	
3XXXX光头	280－380元
5XXXX光头	380－530元
7XXXX光头	90－160元
光头线圈（全新）	120－260元
光头光管（全新）	180元
3XXXX光头驱动芯片	50－120元
5XXXX光头驱动芯片	40－160元
光头主驱103芯片（全新）	380元
PS II主机CPUEE芯片（全新）	380－550元
PS II主机精震图像芯片	150－280元

PSP配件	
PSP主机光头原装全新	260元
PSP主机主板原装全新	800－950元
PSP原装夏普液晶（全新）	280元
PSP原装三星液晶（全新）	190元
PSP原装背光板（全新）	180元
PSP原装方向键＋按键（全新）	120元

日版全新PSP主机＋充电器＋电源＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1350元
港版全新PSP主机＋充电器＋电源＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1390元
日版全新PSP主机＋充电器＋耳机＋包＋2GB棒＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1580元
港版全新PSP主机＋充电器＋电源＋耳机＋包＋4GB棒＋电池＋屏保（配组装电池，减60元）	1750元
Wii　全新主机＋手柄＋双节棍＋架＋电源＋AV线	1990元
XBOX360全新主机＋有线手柄＋AV线＋电源（港版）	1990元
XBOX360全新豪华主机版＋无线手柄＋分离线＋20G硬盘＋耳机＋网线＋金会员卡	2580元

本公司面向全国批发主机和配件！
因版面有限，如需PSP、NDS原版游戏，详情请电询！
电话：010－64035610（10：30－19：30）



吉林市大功游戏机

旗舰店

吉林地区最具规模的游戏机卖场，经营全系列日系、美系游戏主机。更设有次世代游戏体验中心，让你体验前所未有的次世代游戏震撼画面。

地址：吉林市吉林大街北奇城市广场，华润万家超市外围。（吉林百货大楼对面）
电话：0432-2451108 （早8：30-晚7：00）
联系人：张小姐





南京新世界电子公司



全新改版：www.xsjgame.com

业务QQ：583544576 神游联盟QQ：362119163 网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货，全国联保、渠道正宗，现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目 "神游公司iQue系列产品""索尼游戏机系列产品""任天堂掌机系列""精码精灵掌机系列"及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。



珠江路：南京百脑汇4楼4B05
电话：025-66868550 联系人：阚先生



鼓楼店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353 联系人：谢小姐

南京新世界经营总部

地　　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　联系人：卫先生 卞小姐
批发热线：（传真）025-85501289　85514909
邮购部：地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037　收款人：万洪来
电话：025-85514909转103　售后投诉电话：13003406558
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：陶先生



批发部：南京建宁路22号
电话：025-85514909 联系人：卞小姐



新街口：南京中山东路67号
电话：025-84704938 联系人：卫先生



中央门：南京建宁路13-12号
电话：025-85511069 联系人：傅小姐



汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-66898898 联系人：高小姐



大洋百货：南京新街口大洋百货7楼玩具柜
电话：025-85128819



网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329 联系人：赵先生

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！

你想开一家非常能赚钱的电玩店吗？

《中国电玩店创业方案》

教你轻松开店，开店就赚钱！

《中国电玩店创业策划方案》是阳光巴士智业机构深入研究我国电玩市场经营现状，对PS2/3、PSP、NDS、XBOX360、Wii及周边精品的长期经营，总结出大量的宝贵经验。该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您怎样选址、怎样筹划、怎样装修、怎样配货、怎样进货、怎样管理及经营的要领、诀窍、理念和详细一手货源信息，并为您免费提供终身后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案已帮助很多人成功开店赚钱，很多购买者已经给我们反馈信息，现公布几个：

福建李季宾：



我是一个铁杆玩家，对游戏一直非常着迷，看到游戏厅生意红火，就想自己也开一家。但是由于没有开店经验，不知道怎样装修、布置、进货、管理，加上一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍，就买了套《中国电玩店创业策划方案》，花十几天研究了一番，受益匪浅！现在我的店已经开张一个多月啦，生意火爆，方案让我少走了很多弯路，真的是很感激阳光巴士。

火星电玩何经理：

火星电玩的发展确实离不开阳光巴士智业机构的帮助！《中国电玩店创业方案》对想开电玩专卖店的朋友来说是有很大帮助的，它让你少了很多弯路，能够迅速的把电玩店开起来；对开了店的朋友来说，也能让你尽快地摆脱竞争对手，迅速地发展起来：这样的策划方案是进入电玩行业的最佳方式和最有效的途径！



德阳李林：



我做电玩生意已经有好一段时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩店创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如果早有这样的策划方案就好了！

现在购买阳光巴士《中国电玩店创业方案》

将免费获赠价值420元的

《2007版电玩维修大全》！！

/// 郑重承诺：

如果我们向您推荐的方案有虚假成分，您可以随时退款！

你想开一家非常赚钱的动漫精品店吗？

《中国动漫精品店创业方案》

2007-2008“赢在中国”最具市场潜力的创业项目

据国家权威部门统计数据显示，去年国内动漫产业所带来的经济收益大约在400亿元左右。随着动漫文化熏陶下的新一代青少年的成长，今后的动漫市场年消费额将有望突破500亿大关。据日本官方透露：日本漫画产业年纯利已突破6000亿。中国阳光巴士智业机构在该形势下适时推出《中国动漫精品店创业方案》。

该方案是教您怎样开一家经营动漫VCD、DVD、CD、漫画书及动漫周边精品的动漫专卖店的方案。方案分为上下两册，共18万字，囊括了国内外最为精细的动漫相关知识介绍、动漫市场分析、典型经营模式流程指导。方案将教会您开动漫店怎样装修、怎样选址及经营的方法、理念和技巧等，还有完整一手货源进货目录表，以及请专人设计具有行业特色的精美装修图例（光盘）；另外，该方案还增加了国内城市规模与动漫店容纳度量性分析表以及一万多字的《实用动漫店管理手册》。该方案汇集目前动漫行业最好的生产商家信息与经营理念，同时本着实用性、可操作性强的原则指导创业者尽快的捞到第一桶金！

如果您已经创业，该方案将帮您尽快摆脱竞争对手，生意迅速火爆起来。购买方案的会员，可以即时加入阳光巴士VIP论坛与阳光动漫QQ创业联盟，并享受阳光巴士定期短信平台信息服务业务！

河北丁牧：



我是动漫爱好者，卡通动漫一直伴我长大。枯燥的工作让我不断地有创业的冲动。听朋友介绍了动漫的创业方案后，我觉得开一家动漫店既能赚大钱又符合我的兴趣，所以就邮购了一套。这套方案真的很好，里面有我需要的一手货源资料和其它信息，让我一个没啥创业经验的人也把店开起来了，而且生意很不错。我非常感谢你们的帮助，希望在以后的经营中继续得到你们的指导。

绵阳李丽：

以前我经营着一家书店，生意一直不是很好，甚是焦急，后来看到动漫方案的广告以后就买了一套，看后获益非浅。我调整了经营思路，还进了一些动漫书、碟及精品，生意明显有了好转，后来干脆把书店转成了动漫精品店，生意竟然火得很，利润也超乎想象的高。



非常非常感谢阳光巴士，让我找到了新的商机和财源！

福州陈灵：



我以前只知道动漫这个行业很有发展前景，想要开一家经营动漫产品的店，但是我又对这行一无所知，所以一直无从下手。后来我看到动漫方案的广告后，立即就购买了一套，上面有着详细的一手货源资料和其它的开店信息，这个方案让我很快就把动漫精品店开起来，而且生意还不错，我真的很高兴呀。

sunbus

中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn 电子邮箱:sunbus@vip.sina.com

中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市一环路南二段七号

中国阳光巴士智业机构广州分部地址：广州市一德路万菱广场二楼B043

咨询电话：028-85447348 85447362 13308044998或网上查询



比赛时间：2007/8/11-12济南 2007/8/18-19青岛

比赛项目：实况足球10/GT4赛车/铁拳5/PSP RR2/NDS 玛丽奥赛车

一等奖：价值3600元的罗技Z5500音箱

二等奖：价值1580元的罗技超级力反馈方向盘

三等奖：价值780元的罗技力反馈方向盘

四等奖：价值380元的罗技无线战斧

五等奖：价值160元的罗技PSP保护盒

总部：济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）

电话：0531-88559816 86638960 82393967 82390045 13506410809

营业时间：9：00-20：30（全年无休）

E-mail：gamecsd@163.com

QQ：315103906 498817785

分部：赛博数码广场206A

电话：0531-82398069 13506417706

青岛次世代颐高店：

地址：辽宁路117号颐高数码广场二楼B2019室

电话：0532-80912570 手机：15806575638

营业时间：9：00-18：00 QQ：763210283

E-mail：CSDGAME1234@163.com

淄博红星次世代

地址：淄博张店区西六路齐赛电脑城F6-4#

电话：13053374068 营业时间：9：00-18：00

玩模玩样动漫模型店电话：0531-88956088



省内各地报名点请浏览：赛事官方网站：山东次世代网上商城www.nextgeneration.com.cn 山东小熊在线 www.sd001.com





南京极风电玩

专业维修

PSP主机黑屏维修	50元
PSP主机原装光驱	120元
PSP主机原装夏普液晶	230元
PSP摇杆3D失控	50元
PSII 7系主机原装光头	80元
DSL主机原装触摸屏	150元
DSL主机原装上屏	150元
XBOX360主机专用水冷	400元

业精于专 方显卓著

凡到本店维修的电玩主机均可享受以下免费服务:

免费提供主机检测服务
免费提供主机除尘、保养服务
免人工费,提供正宗原厂配件
免费提供游戏资源下载服务

所有维修主机均由专人当面维修,立等可取。

地址:鼓楼中央路37号(交通银行对面)
电话:025-52268370 联系人:张先生

游戏2000 GAME 2000

瑞格电玩 RUIGEGAME

PLAYSTATION 3	Nintendo Wii	XBOX 360	PSP PlayStation Portable	NINTENDO DS
3777RMB	1888RMB	2666RMB	1333RMB	1111RMB



游戏2000 徐汇区梅陇店

联系人：李兆中
地址／ADD：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路）邮编：200237
电话／TEL：021－6425－2807
手机／MOBILE：13918976681
建行龙卡帐号：4367 4212 1733 4166 931
50、218、131、957路均可到达
地铁一号锦江乐园站下到本店只需5分钟
营业时间：10：00－20：30

游戏2000 静安区静安店

联系人：冷将
地址／ADD：上海市静安区凤阳路719号（近南京路石门二路口）邮编：200041
电话／TEL：021－6218－2099
021－6267－5167
手机／MOBILE：13002128661
持卡人：冷浩
建行龙卡帐号：4367 4212 1690 4168 962
20、112、23、15、21、37、41、939路均可到达
地铁一号、二号线石门路站下火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00－20：30

瑞格电玩 卢湾店

联系人：唐抒捷
手机／MOBILE：13916518018
电话／TEL：021－5306－2481
地址／ADD：上海市卢湾区黄陂黄路719号（近建国东路）
MSN：YAYA1979@MSN.COM QQ：521093329
工行帐号：9558 8010 0116 3248 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063
109、932、向南步行4分钟
地铁一号线黄陂南路站下，往新天地方向步行10分钟
营业时间：10：00－20：30

游戏2000 昆山市和鑫加盟店

联系人：卞惠
电话／TEL：0512－5751－9020
0512－5730－7526
传真／FAX：0512－5751－9020
地址／ADD：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号



旗舰店
福建南路88号



●宽敞的新店面



●劲爆次世代试玩区



●游戏硬件展示区



●充足的货源、优良的品质



总店



宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海福建南路88号
交通：123＼126＼17＼18＼220＼42＼537＼911＼926＼隧道八线
咨询电话：021－63202488 53836803
021－63200316
淘宝网址：shop33817363.taobao.com

宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253＼781＼96＼17＼43
咨询电话：021－63059095
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com





宏龙GAME 浦东店
地址：上海浦东博山东路87号－7门面
交通：638＼130＼618＼819＼隧道六线＼广野线
咨询电话：021－58214605
淘宝网址：shop34108514.taobao.com

宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12、19、23、27、34、45、59、61、72、78、93、123、109路
电话：028－85562122
淘宝网址：shop34375499.taobao.com





PS2时代最后的大作 第一时间震撼推出

144页16开精装特辑＋钢之魂精选CD＋珍藏版机体扑克＋双面海报×2

超级机器人大战OGS 完全事典

《超级机器人大战OGS》资料设定集
机战FANS梦寐以求的永久珍藏品

人物介绍＋机体宝典完全档案
《OGS》世界观及名词彻底解析
PT机体及技术开发史秘闻揭秘
官方绝美插图及设定图欣赏
OG＋OG2＋OG2.5剧情全书

已上市 各地报刊亭销售中



钢之魂CD
精美双面海报
特制典藏机体扑克牌

伴随levelup.cn新版上线
网刊《游戏城寨》全新改版！

新增趣味栏目 城寨大学堂／真·猛将传／游戏映画馆／业界大事记……

加48页

游戏城寨，为玩家而变

[特别企划]

我们玩游戏？游戏玩我们？

“老子不玩了！”、“耍我啊！”……别急啊，朋友，物理上有作用力与反作用力之说，玩游戏的同时必然也会被游戏玩。本期特企和您一同回忆那些“痛并快乐着”的日子，邀玩家一起讲述玩游戏与被游戏玩的故事。今天，你（被）“玩”了么？

[专栏] 玛娜 一刀 修罗魂 栾东 阿迪 czk11

- 利用新刊期，我们为大家精选、制作了更多游戏休闲内容。
- 每期我们都寻找备受关注的争议性话题，邀请业内人士和广大玩家共同探讨、发言。
- 从现在起，《游戏城寨》将变得更耐读、更具收藏价值。



《游戏城寨》LV33

7月27日 全国上市